576 KByte

C-64
AMIGA

1992/1





1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



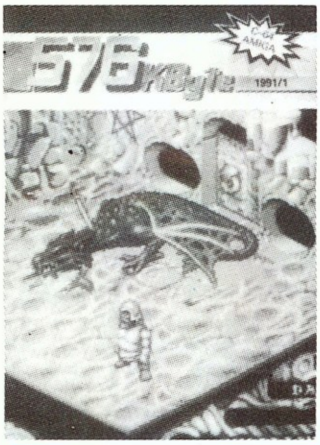
1990/5



1990/6



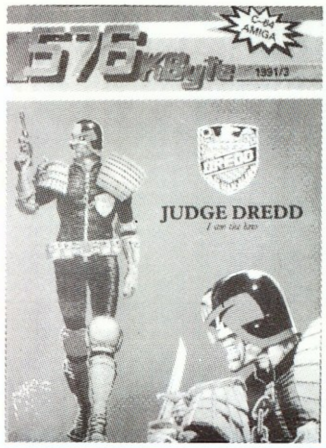
1990/7



1991/1



1991/2



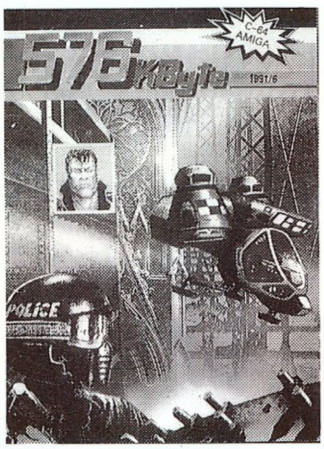
1991/3



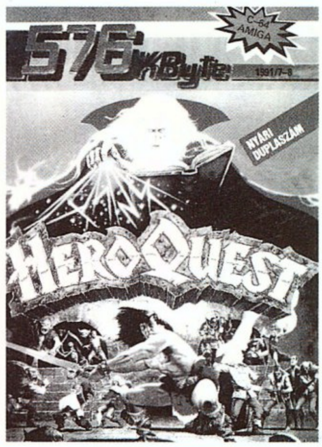
1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12

TARTALOM





576 KByte

1992/1. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Fedélgrafika:
Temesvári Ferenc (Temi)
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

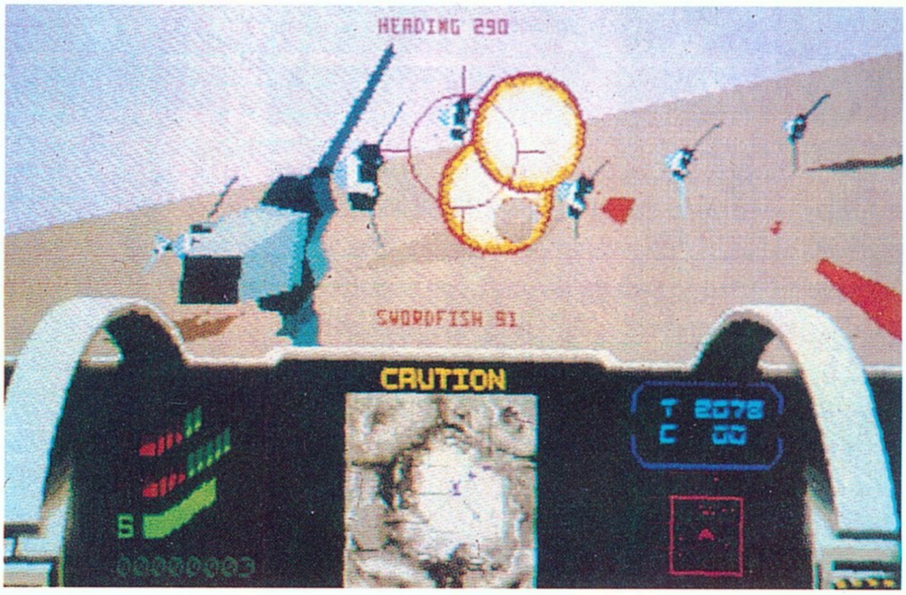
ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92 • Felelős vezető: Várlaki Imre

Hírek

A karácsonyi játéközön már decemberben tetőzött, de a cégeknek még mindig vannak újdonságok a tarsolyaikban. **A CODEMASTERS** például STEG című játékát készíti, amely szinte egy az egyben a Millenium Flood-jának ígérkezik. Egy kis zöld állatkát irányítunk egy csatornarendszerben, „akinek" célja, hogy fogjul ejtse a kószáló ízeltlábúakat, így szerezve élelmet kicsinyeinek (Amiga). Ide tartozik, hogy a **BULLFROG** viszont tényleg dolgozik a **FLOOD 2**-n, de még igen kezdeti stádiumban tartanak. Szintén mászkálós őrület lesz a **SYSTEM 3 FILBO'S QUEST 2**-je is, amely egy kicsit tartalmasabb és sokrétűbb lesz, mint elődje (Amiga, C–64). Érdekesnek ígérkezik az új angol cég, a **HEX** első játéka is a **TOP BANANA**. A félig logikai, félig ügyességi program egy sikeres tv-műsor alapján készült, zenéjét pedig a Coldcut zenekar szerezte. Aki egyenesen a cégtől rendeli meg a játékot, az még egy szuper ingyenes pólót is kap (a telefonszámuk – [... (071) 701 0652]. Persze nem árt angolul érdeklődni (Amiga).

A **MILLENIUM** folytatja „isten" sorozatát a **GLOBAL EFFECT**-el. A játék Sim City szerű lesz, de egyszerre ketten is részt vehetnek benne (Amiga, C–64?). A SC-nél maradva – a **MAXIS** egyesíteni akarja a **SC** és a Railroad Tycoon sikerét az „A TRAIN" játékban. Egyszerre építhetünk városokat és vasútrendszereket, aztán majd győzzünk mindent szemmeltartani! Aki inkább a grafikus/szöveges formát kedveli, az keresse a **DOMARK** cég **JEKYLL AND HYDE**-ját. Az ősrégi regény-film cselekményét feldolgozó program a Demoniak-hoz fog hasonlítani, tehát a grafikával biztosan nem lesz baj. Az sem baj, amire a **VIRGIN** és a **PSYGNOSIS** programozói készülnek: Virginék a Spirit of Excalibur, Psygnosis-ék a Beast folytatását készítik. Az elsőnek **REVENGE OF EXCALIBUR,** az utóbbinak **SHADOW OF THE BEAST 3** lesz a címe. A Beast 3 gárdája, a Reflections szerint a legújabb epizód sokkal jobb lesz tartalmilag is, mint elődje (persze ezt ígérték legutóbb is!). Ugyancsak a **VIRGIN** fogja kiadni a világszerte közkedvelt hős, Conan kalandjait feldolgozó programját. Az arcade/adventure típusú **CONAN THE CIMMERIAN** kb. 1992 februárjára készül el. Még mindig **VIRGIN,** de most kalandjáték – a Floor 13 után most a **KGB** készül. A Szovjet titkosszolgálat dolgait szerepeltető program igazi csemegének ígérkezik, főleg hogy a Lucasfilm Games szerű „point and click" rendszert használja majd. Mivel egy „valós cégről" van szó, a játékból kimaradtak a vallatási és kínzásos részek. Az, aki ebben a játékban az ifjú tiszt szerepében sikert arat, az akár az életben is beválna titkosügynöknek! Igaz vagy nem, de a **PSYGNOSIS** másik fele az Eye of Beholder sikerére pályázik a **HIRED GUNS**-szal. A grafika adott, a fiúk szokásos formát fogják hozni. Az érdekesség, hogy a képernyőn egyszerre 4 ablak látszik, minden játékosnak egy. Mivel a játékkal nem kevés meló van, csak 1992 közepére készül majd el.

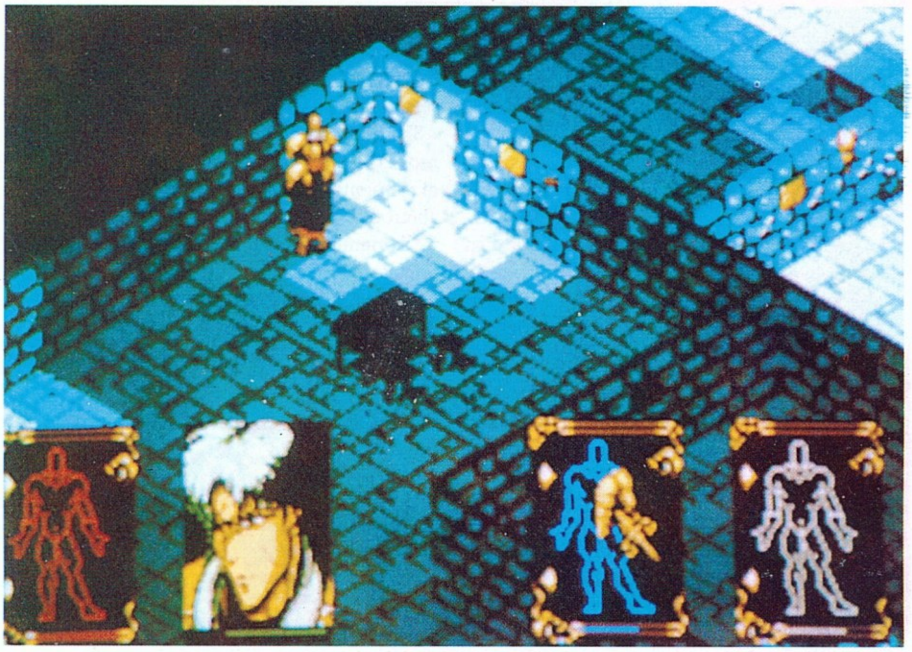
A **MICROPROSE** megunta, hogy egymás után dobja piacra az unalomig ismert „F" betűjelű gépeket bemutató szimulátorait, ezért most valami újdonságra készül. Másfél éve foglalkoznak **ATAC** (Advanced Tactical Air Command) nevű munkájukkal, amely a nem túl távoli jövőben játszódik. Az USA már nem bírja a harcot az egyre növekvő kábítószergyártás ellen. A játékos a parancsnoka annak az egységnek, amely 4 F–22-es szupergépből és 2 helikopterből áll. Fel kell deríteni a célkörnyéket, adatokat kell szerezni, hogy hol gyártják a drogokat, ki kell kémlelni a vízi és szárazföldi szállítási vonalakat, s meg kell tervezni a támadási stratégiát, az utak optimális bombázását, azaz a háborút! A programban előre rögzített küldetés nincs, mindenki belátása szerint cselekedhet. Ezután végre jöhet az igazi szimulátor rész, a repülés. Természetesen nem kell kétségbe esni, a cég a szokásos grafikát, repülési realisztikát és gyorsaságot nyújtja a szimulátorok szerelmeseinek. Aki nem akar pilótaülésbe szállni, az választhatja az auto-pilot funkciót, s a székében hátradőlve nézheti végig a légicsapásokat. Ha esetleg meggondolja magát, bármikor beszállhat (vagy kiszállhat) bármely gép irányításába (ból). A hírszerzés működik, az ellenség vígan szállítja termékeit, a gépek repülnek, a játékos tervez, irányít, harcol, esetleg még lelőtt pilótá-



EPIC

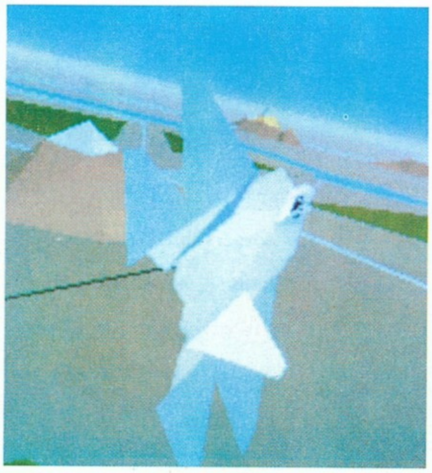
PARASOL STARS



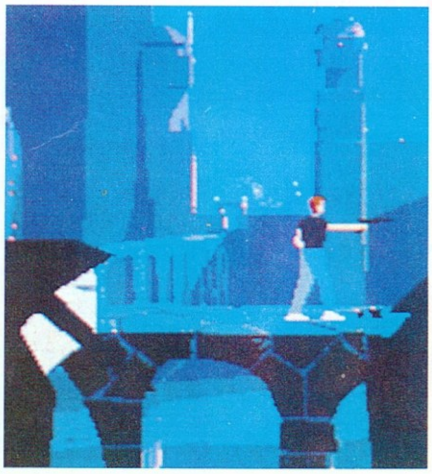


DOMARK SHADOWLANS

ATAC



ANOTHER WORLD



kat is megmenthet, ez a játék tuti siker lesz! Addig is álljon itt kép a főszereplő gépről (PC verzió).

Még egy **MICROPROSE** újdonság, de ezúttal a játékosnak nem egy több tonnás szupergépet kell irányítania, hanem egy jól kiképzett katonai csoportot, mégpedig a **SPECIAL FORCES**-ben. Az arcade/szimulációs programban egy 4 tagból álló csoport a főszereplő. A fiúknak számos küldetésben kell bizonyítaniuk rátermettségüket kábítószer bárók, terroristák, stb. ellen. Az Airborne Ranger-hez hasonlóan lesznek havas és szaharai tájakon is küldetések, csapdák, s persze egy halom ellenfél. Mivel 4 ember áll rendelkezésre, sokkal több támadási lehetőség adott (különválás, fedezés), mint a nagy elődben.

A kanadai **READYSOFT** legújabb játéka a **SPACE ACE 2**, de már készül új bombájuk, a **GUY SPY**. Az arcade/adventure stílusú játék a Wrath of the Demon méltó utódja, de annál sokkal(!) szebb grafikával készült. Valami olyanra készüljünk fel, mint a Dragon's Lair, de a szereplőnket ezúttal 100%-osan mi irányíthatjuk. A **DOMARK is folytat, de ők a Hard Drivin' 2-t, a RACE DRIVIN'**-el. Amellett, hogy a játék sokkal szebb és gyorsabb lesz, mint elődjei, tele lesz ugratókkal, alagutakkal és loop-okkal is (ez a trükk a nyugati hullámvasutakon látható, amikor a pálya egy hurkot csinál, s a kocsi fejjel lefelé van).

A C–64-es tábor se érezze veszettnek a helyzetet, mert a legtöbb cég végre belefogott, hogy nagy Amiga játékaikat átkonvertálják. A következő hónapokban biztosan várható, hogy megjelennek: **CREATURES 2-THALAMUS, GEM'X 2-DEMONWARE, RACE DRININ'-DOMARK, DEATHBRINGER-EMPIRE, SILLY PUTTY-SYSTEM 3, FIRST SAMURAI-VIVID IMAGE, BARBARIAN 3-PALACE, MEGA TWINS-U.S. GOLD, SPACE CRUSADES-GREMLIN, ROBOCOP 3-OCEAN, WWF WRESTLING-OCEAN, INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE-EMPIRE.**

A **DIGITAL INTEGRATION** most egy Dungeon Master szerű játék felé kalandozott el, melynek címe DRIFT. Az űrben játszódó programban egy zsoldoscsapatot vezetünk, 70 karakter, háttér és idegen faj közül választhatunk. Az „első személy" perspektívában ábrázolt játék 1992 elején jön ki. Szintén akkorra várható a sakkpiacon beállt csendet megtörő **WORLD CLASS CHESS**, a **DISK COMPANY**-tól. Ebben lesz minden: 2D, 3D, vakjáték, stb. Egy előző számban már szóltunk az örökéletű Rainbow Islands folytatásáról, a **PARASOL STARS**-ról. Most már képet is tudunk mutatni róla. Az már biztos, hogy a játékot az **OCEAN** dobja össze. Szintén nem ismeretlen olvasóinknak az **OCEAN** több éve készülő játéka, az **EPIC**. Nos, a megjelenés napjainkban várható, de ez a program annyira gyönyörű, szuper, fenomenális, mindennél jobb, hogy elkerülhetetlen volt közölni egy preview fotót róla.

Rossz hír a C–64-es tábornak: most már 100%, hogy az ACCOLADE NEM készít több játékot erre a gépre. Utolsó munkájuk a Cycles volt, tehát **TEST DRIVE 3** tuti, hogy nem lesz (hacsak nem egy másik cég kiadja???).

Szokatlannak, de egyben érdekesnek ígérkezik a **ZEPPELIN GAMES** tisztán vektorgrafikát használó football játéka, a **GRAME SOUNESS'S VECTOR SOCCER**. Többet nem nagyon lehet mondani róla, a kaputól a játékosokon át a labdáig minden vektorokból épül fel benne.

Nagy volumenű játék lesz a **DOMARK SHADOWLANS**-je. Az **RPG** stílusú programban egyszerre 4 embert irányíthatunk, ami újdonság a Cadaver-hez, és az Immortal-hoz képest. Azért ezeket a játékokat említem, mert kinézetre (fotó) a **SL** hozzájuk hasonló. Hátborzongató, újdonságszámba menő effekt lesz pl., hogy minden szobának saját fényforrása van, s azok a karakterek, vagy lények, akik ezen kívül esnek, fekete árnyalakoknak látszanak csupán. Ezt az effektet a készítők „Photoscape"-nek hívják. Az irányítás rendkívül barátságos, kizárólag az egérre s annak 2 gombjára korlátozódik. A felvett cuccok a szereplők hátizsákjaiba kerülnek, onnan bármikor kivehetők. Mivel a karakterek rendkívül különböző tulajdonságokkal bírnak, az a helyzet is előállhat, hogy míg egyikük egy ajtót próbál kinyitni, addig másikuk egy szörnnyel küzd. A grafika szintje képünkről látszik, s gondolom az is szembetűnő, hogy a szereplők stílusa tökéletesen Japán. Már csak emiatt is győztes lesz ez a program.

Végezetül ismét egy játék, amely mindenki kedvence lesz, s már szóltunk is róla: **ANOTHER WORLD. A DELPHINE** kiadott egy előzetest programjából, amiről csak annyit, hogy veszélyesen szuper. Ízelítőnek itt egy fotó.

by B

A B2 előző része a PSYGNOSIS egyik első játéka volt Amigán. Ott látszódott először, hogy ezek a fiúk tudnak valamit. Hosszú idő elteltével elkészült a folytatás, ami tartalmilag és formailag szinte alig különbözik elődjétől.



Újra itt van BARBARIAN 2



	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	91	
JÁTSZHATÓSÁG	83	
Összesen:	89	

Hegor, a hős réges-régen legyőzte Necon-t, az ördögöt. Most azonban megtudta, hogy fő ellensége újraéledt poraiból, elindult tehát, hogy most végleg végezzen vele. Ezúttal sisakot és bőrruhát öltött, s belevetette magát a gonosz várához vezető erdőbe. Sajnos, hősünknek nincs kardja (akkoriban a bor és a nők gyorsan vitték a pénzt), ezért kezdetben csak öklét és lábát használhatja.

A B2 tehát horizontálisan scrollozó pályára oszlik. A játék stílusa tisztán verekedős, tehát senki ne keressen kaland elemeket benne. Az elődtől eltérően itt nem a mouse-zal, hanem egyszerűbben, joy-al irányíthatjuk figuránkat. Ütni-rúgni különböző irányokba és magasságokba tudunk, de nem árt szerezni valahonnan egy kardot, ami hatásosabb fegyver az erdő lakói ellen. A farkasemberek, lovagok és giant-ok legyilkolásával pénzt és erő italokat nyerhetünk, amelyek jól jönnek majd barangolásunk során. Időnként betérhetünk boltokba is, ahol fegyvertárunkat újíthatjuk fel. Utunk során nem árt térképet készíteni, mert a számtalan vakvágányon könnyen eltévedhetünk.

A grafika a szokásos Psygnosis minőségű, jól animált, kisméretű sprite-okkal, szép háttérekkel. A játszhatóság okosan felépített, kezdetben hivogatóan könnyű, de az utolsó pályán igen nehézzé válik. Aki szerette az előző részt, az ezt is kedvelni fogja, a többiek inkább válasszanak valami komolyabbat!

Út a valós világba

FATE – GATES OF DAWN

A játék végcélja, visszakerülni a valós világba, számtalan úton elérhető, sok különböző alternatívát választva teljesíthető. A kaland menetét minden apró esemény befolyásolja, semmi sem történik ok nélkül és mindennek lesz következménye. A vándorlás során törekedjünk arra, hogy minden részét bejárjuk a világnak, ismerkedjünk meg minél több szereplővel és bocsátkozzunk bele bátran minden kalandba.

A játékban találhatunk hét várost, tizenkét többszintű kazamata rendszert, közel 10 000 (!) helyiséggel. Erdőkben, mezőkön és hegyekben kalandozhatunk és halyózhatunk folyókon és tengereken is. Utunk során mintegy 600 különböző ellenféllel találkozhatunk, melyek lehetnek közönyösek, ellenségesek vagy barátságosak. A segíteni kész cimborákból csapatot ill. cspatokat (!) verbuválhatunk. Élvezhetjük a természet hangjait, az eső zuhogását, mennydörgést, hófúvást, a víz csobogását, a madárcsicsergést. Fülünk figyelmeztet az ellenség közeledtére, hallani a lépéseket, a kígyók surrogását és még számtalan egyéb zajt, ami segít az atmoszféra megteremtésében.

Intelligens ellenfeleink és barátaink 32 karakterosztály és tizenegy különféle faj képviselői. A 17 féle varázsló-osztály mintegy 200 féle varázslat alkalmazására képes. A program egérrel játszható, (billentyűvel is) menüvezérelt. Minden szituációban számos lehetőség áll rendelkezésünkre, hogy vérmérsékletünk, kedvünk vagy pillanatnyi szeszélyünknek megfelelő magatartást választhassunk. A mondatok párbeszédes elemei előre meghatározottak, beírni nem kell semmit.

A játékban a szokásostól eltérően nem generálhatunk saját karaktereket, a csapatot a későbbiekben tudjuk kialakítani úgy, hogy megpróbáljuk rábeszélni azokat a fazonokat, akikkell találkozunk, hogy legyenek segítségünkre. Így akár több csapatot is létrehozhatunk.

1. Játékképernyő

A játék betöltése után a játékképernyőn láthatunk hét fiókot, melyek a karaktereket tartalmazzák. A karakter nevét, a W, R, V, A, betűk a harci osztály helyzetét, (ld. tárgyak megvizsgálása) középen fent Hit pontjai számát, a HM a mágikus pontok számát, az alsó hét kisablak pedig a szükségleteit jelzi pl. ha

A RELINE elkészítette legújabb Fantasy-szerepjátékát, amely októberre már a hazai RPG rajongókat is megörvendeztette.

A háttértörténet némileg különbözik a hasonló jellegű játékoknál megszokottól. Egy fiatal ember egy varázsló átka folytán egy, a miénkkel párhuzamos világba vetődik, amely a fantázia, a realitás és mese érdekes keveréke. Sok izgalmas és váratlan helyzetben kell helytállnia, csak szerencséjére és ügyességére számíthat, hogy társakat találjon a kiút kereséséhez.

éhes az első ablakocska fehér lesz, (ha szürke, akkor már nagyon éhes;) a második szürkül, ha szomjas stb.

A képernyő közepén lévő ablakban láthatjuk a 3D-s tájat, itt jelennek meg a statisztikai és más adatok is. Az alsó részen látható papírtekercsen jelennek meg az információk, itt zajlik a párbeszéd is. A jobb oldalon található a menüablak, két részre választva; a felső kisebb részben az éppen aktuális menüpont látható, alatta pedig felsorolva a választható opciók. Váltáskor mindig a kisebb részre kell klikkelni. Itt jelenik meg az iránytű, alatta a választható haladási irányokkal.

Az első karaktarünk Winwood, egyben főhősünk is. Az őt rejtő fiókra klickelve az arcképe megjelenik és a következő menüt kapjuk:

CHARAKTER	
AUSRÜSTUNG	felszerelés
KONSUMIEREN	fogyasztás
ZAUBERN	varázslás (aki képes rá)
DATEN	adatok
PARTY	csapat
SPIEL	játék opciók
AKTIONEN	cselekvés
UHRZEIT	a pontos idő

Gondolom, ebből már kiderült, hogy a jelenleg forgalomban lévő verziója a játékoknak német nyelvű. Nem kell megijedni! Nincsenek hosszú szövegek, és a játék szellemessége *valóban* megéri azt a kis szótár forgatást. A menüpontokat az alábbiakban ismertetem, biztosan jelent egy kis segítséget.

A menüből az elsőt választva a HANDHABE AUSRÜSTUNG – felszerelési lehetőség áll rendelkezésünkre, ahol a következőket csinálhatjuk:

ANLEGEN – felszerel, két lehetőség (kéz) ERSTE-első, ZWEITE-második

WEGWERFEN – eldobni (nem találtam meg újból amit letett!)

GEGENSTAND – tárgy használata (BENUTZEN-használni)

PRÜFE – megvizsgálni; választhatunk, hogy mit vizsgálunk meg

WAFFE – fegyver

RÜSTUNG – felszerelés (ruházat)

HELM – fejfedő

HANDSCHUHE – kesztyű

SCHUHE – lábbeli

GEGENSTAND – tárgy kiválasztása után információt kapunk a tárgyról:

GEWICHT – súly grammokban

KAMPFKLASSEN PLUS – harci jellemzők WK, RK, – VK, AK

SCHADEN – sérülés okozó képesség

WERFBAR BIS x m – eldobható x méterre

BENUTZBAR FÜR – kik által használható

MAGISCHE KRAFT – mágikus erő

BENUTZBAR GEGEN – kik ellen használható

ÜBERGEBEN – továbbadni v.mit egy kiválasztott karakternek

EDEISTEIN – drágakő, elhasználásakor egy térképet kapunk, mely egy klickelésre eltűnik

KONSUMIEREN

ESSEN – eszik (1 karakter)

TRINKEN – iszik (1 karakter)

TRANK – varázsital elfogyasztása

GEM.ESSEN – esznek (aki éhes)

GEM.TRINKEN – isznak (aki szomjas)

VERTEILEN – eloszt (készleteket a csapat tagjai közt)

DATEN CH-WERTE – karakter értékek

NAME – név

KLASSE – osztálya (pl. kalandor, vadász stb.)

ALTER – kora

RASSE – faja (pl. ember, gnóm stb.)

LEVEL – szintje

STÄRKE – erő

AUSDAUER – kitartás

GESCHICK V. – A. – ügyesség védekezésben (VERTEIDIGEN) és támadásban (ANGRIFF)

INTELLIGENZ – intelligencia

WEISCHEIT – bölcsesség

CHARIZMA – karizma

HITPOINTS ERF. – tapasztalati pontok

MAGIE AKTIVE MAGIE – aktív varázslatok

MAG.KRAFT – varázserő

ANTI MAGIE – védelem varázslat ellen

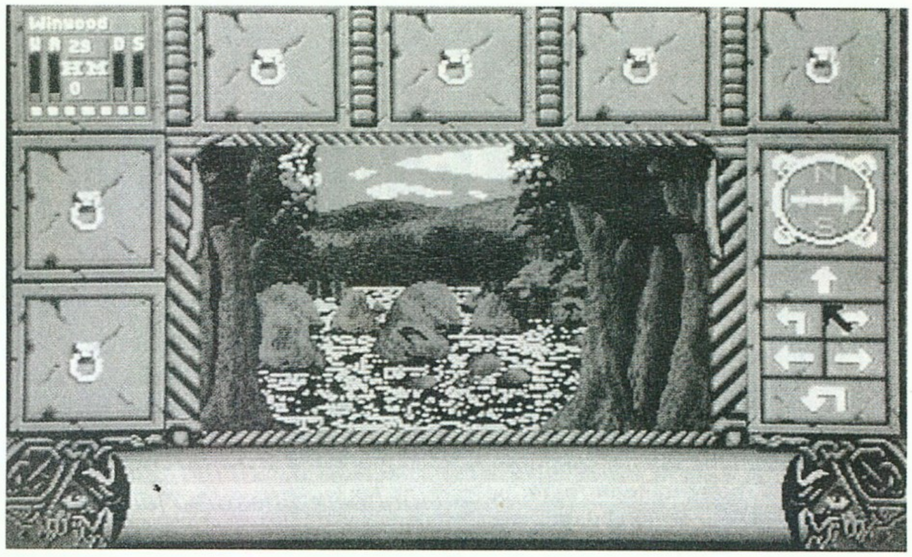
ANTI.VERST – ?

ANTI.KRIT. – ?

ANTI.GIFT – ellenméreg

ANTI INFEKT – védelem fertőzés ellen

ANTI FEUER – védelem a tűz ellen
ANTI GESCH. – ?
ANTI CHARM – védelem bűbáj ellen
MAG. AUGE – mágikus szem
MAG.UNWERWUNDBARKEIT – sebezhetetlenség
GEPÄCK – poggyász
ERWEITERTE LAST – plusz teher
WASSERFLASCHEN – vizes palack
ESSENRATIONEN – élelem adag
EDELSTEIN – drágakő
SCHRIFTROLLEN – tekercsek
DIAMANTEN – gyémántok
KRISTALLE – kristályok
PIASTER – pénz
STATISTIK – statisztika
PARTY ZUGEHÖRIGKEIT – csapathoz tartozni
GESTORBEN x MAL – hányszor halt meg (feléleszthetők!)
SCHWERE SÜNDEN –súlyos bűnök
KLEINE SÜNDEN – kis bűnök
KEINE ERLAUBNIS ZUM ERHÖREN – a karakter fejlődése nincs engedélyezve, valószínűleg a bűnök miatt, hiába lépne a következő szintre nem fejlődik, csak ha a bűnei alól már feloldozást nyer. Nagy bűn pl. békés polgárok megölése. Segít, ha van egy szerzetes a csapatban, aki ismeri a BEICHT – gyónás varázslatot vagy felkereshető a városban a CHAPEL OF SOULS Lélekmentő Iroda, ahol jó pénzért megszabadítanak bűneinktől.
KEINE NEUEN ZAUBERSPRÜCHE – nincs új varázslat
KAMPFE STATISTIK – harci statisztika
TREFFER – találatok
DIREKT – közvetlen
MAGIE – varázslatok
LISTEN – cselek
SCHÜSSE – lövés
WÜRFE – dobás
GRIFFE – fegyverforgatás
BEZAUB. – elvarázsolás
WIRKUNG – teljesítmény
GEGENST. – tárgy haszn.
DIEBST – lopás
VERSTECKT – rejtőzködés
PARTY TEILEN – felosztani (több csapatot alkothattunk)
TRANSFER – eljuttatni valamit valahova
ENTLASSEN – elbocsájtani egy karaktert
INFO – itt kapunk információt az alábbiakról:
LEVEL – csoport tagok szintjei, szintugráshoz szükséges pontok száma
STATISTIK –
SCHRITTE – lépések, BEGENUNGEN – találkozások, KAMPFE – csaták, NIEDERLG. – vereség, GETÖTET – megölt ellenségek, GESPRÄCHE – beszélgetések, FLUCHTEN – menekülések, ERMORDET – megöltek, SPIEL DAUER – játék időtartam, FAHRAUSWEIS – utazási jegy
POSITIONEN – csapataink pozíciója
FAHRSCHEINE – menetjegy
FÄHIGKEITEN – képesség
WECHSEL ZU – átváltani egyik csapatról a másikra



AUSTAUSCH – kicserélni
RASTEN – pihen, SCHLAFDAUER – alvásidő, órában beállítható.
SPIEL OPTIONEN
SPEICHERN – állás, kimentés egy formatált lemezre
NEUSTART – újra indítás elölről
BEENDEN – befejezés
EINFRIEREN – befagyasztás, itt a PAUSE!
LADEN – kimentett állás betöltése
PAUSEN – a szövegmegjelenítés közti szünet beállítása (legjobb a klicken)
AKTIONEN
KÜSSEN – megcsókol valakit a csoportból
BERÜHREN – érint valakit a csoportból
GRABEN – ás
SUCHEN – keres
Másokkal való találkozáskor a csapat vezetőjének arca megjelenik a fiókon és a következő menübe jutunk:
BEGEGNUNG – találkozás
KAMPFEN – harcol
ENTSCHÄRFEN – hatástalanít
AKTIONEN – cselekszik
SPRECHEN – beszél
VORGEHEN – közelebb megy
KAMP – harc
ZUSCHLAGEN – támad
ZAUBERN – varázsol
GEGENSTAND – tárgyat használ
SCHIESSEN – lő
WERFEN – dob, hajít
SPEZIELLES – specialitás (ld. külön)
WAFFEN – fegyverváltás, felvétel
VERTEIDIGEN – védekezik
KAMPF SPEZIELLES
BEZAUBERN – elbájol
BRÜLLEN – ordít
BERAUBEN – kirabol
ÄRGEN – bosszant
GREIFEN – megragadt
HINTERGEHEN – hátramegy
VERSTECKEN – elrejtőzik
A forduló végén néha a következő menüt kapjuk:
RUNDE BEENDEN – forduló befejezése

FORTFAHREN – folytatása a harcnak
VORGEHEN – közelebb megy
FLÜCHTEN – menekül
ANFLEHEN – könyörög
BESTECHEN – megveszteget
AUFHÖREN – abbahagy
EINFRIEREN – befagyaszt (pause – gondolkodás céljából)
AUFGEBEN – felad
ENTSCHÄRFEN
FLÜCHTEN – menekül
IGNORIREN – semmibe vesz
VERSTECKEN – elrejtőzik
BETEN – imádkozik
BESTECHEN – megveszteget
SINGEN – énekel
SPÄSSCHEN – tréfálkozik
AKTIONEN
ÄRGEN – bosszant
BRÜLLEN – ordít
SCHRIFTROLLE – tekercset használ
SELBSTMORD – öngyilkosság
EINGRABEN – visszavonul, beássa magát
AUGEN ZU – behunyja a szemét
LACHEN – kinevet
SPRECHEN GESPRÄCH – beszélgetés
FRAGE nach – kérdés, lehet választani, miről kérdezünk
– BERUF – foglalkozás
– HILFE – segítség
– HINWEISE – utalás, útbaigazítás, adat
– GEGENST. – tárgyakról
– PERSONEN – személyekről
– WESEN – állapotokról, dolgokról
– NAME – neve
– SELBST – magáról beszéljen (általában nem mondják el az LEBENSLAUF – életrajzukat)
WARTEN – várakozunk (dudorászva, hátha meggondolja magát)
GESCHWÄTZ – fecsegés, itt is választhatunk
–BELEIDIGEN – megsért
– LOBHUDELN – hízeleg, dicsér (ezt szeretik!)
– BEZAUBERN – elbűvöl (csak a másik nemmel szemben)
– VERFLUCHEN – átkozódik
– SPÄSSCHEN – tréfálkozik

– PRAHLEN – dicsekszik
– SPINNEN – mesél (a legjobb szövegek, hasznos)
– VORSTELLEN – bemutatkozik (tulajdonképpen itt kellene kezdeni)

AUFNEHMEN – felvesz, a legfontosabb, itt érdeklődjük meg, hogy van-e kedve velünk tartani
TSÜSS – üdv. és elválunk békével
ALMOSEN – alamizsnát ad
HANDELN – kereskedik
DROHEN – fenyeget

Néhány tipp és segítség: Induljunk el nagyjából északi irányba és az úton haladva nyugatfelé fordulva hamarosan LARVIN városába érünk. Közben vegyünk be a csapatba akit csak tudunk és készítsünk kimentést. A város kapuja délen van, északi irányban a város közepén van a TREASURE STORE, itt varázstárgyakat lehet vásárolni, eladni. KAUFEN – vásárolni, VERKAUFEN – eladni HERUMGEHEN – körülnézni (itt eltűnik néhány percre a karakter, ha van kedve és lehetősége „körülnézni", ami leginkább lopást jelent, és néha talál valakit, aki beállna hozzánk. Az üzletekben lehet alkudni – FEILSCHEN, eladás előtt nézzük meg, mennyi az ára amit el akarunk adni, mert ha túl sokat kérünk rablónak néznek kirúgnak az üzletből. Vannak kocsmák – TAVERNE ahol készleteinket frissíthetjük fel, megkóstolhatjuk a helyi étel és ital specialitásokat, körülnézhetünk, LAUSCHEN – kihallgathatjuk a beszélgetéseket, RAUFEREI – verekedhetünk, UMSCHALTEN – átkapcsolhatunk, léteznek a többi RPG-ben már megszokott továbbképző helyek, pl. GUILD OF THIEVES, GUILD OF SQUIRA stb. ahol tanulhatunk. Vannak GASTHAUS – fogadók, ahol többféle minőségű szállás között válogathatunk, fegyver boltok pl. SMITHY SHOP, TAGOON SMITHY, ahol fegyvereket és felszereléseket vehetünk. BANKOK is találhatók, bár pénzünk a legkevesebb és van vasútállomás is BAHNSTATION.

A CAPELLE – kápolna a gyógyítók munkahelye, itt választhatunk HEILEN – gyógyítás, ENTGIFTEN – méregtelenítés, KURIREN – kúrálás, AUSTREIBEN –szellem kiűzés, VERJÜNGEN – fiatalítás, BELEBEN – életrekeltés és ALLES HEILEN – mindent gyógyítás között.

Itt is kaphatunk feladatokat, pl. LARVIN-ban valami gond van a vasúti alagúttal (TUNNELBAHN). A bolyongás során néha egy kitüntetett helyszínhez érünk, pl. forrás, lyuk a falon stb. Ekkor egy cselekvés választási menüt kapunk:

UNTERSUCHEN – megvizsgál, LAUSCHEN – figyel, fülel REINGUCKEN – kukucskál, BERÜHREN – megérint, BETÄTIGEN – működtet, AUFMACHEN – felnyit, bont, REINGREIFEN – belenyúl, ANDERE – más (további lehetőségekhez lapoz)
TRINKEN – iszik, NEHMEN – fog, vesz, SCHLAGEN – üt, GRABEN – ás, LESEN – olvas, SCHLISSEN – betöm, bezár, KLETTERN – mászik, ZAUBERN – varázsol, DRÜCKEN – nyom, KÜSSEN – csókol, AUFNEHMEN – felvesz, REINGEHEN – bemenni, GEGENSTAND – tárgyat használ.

A város képe elfér egy A3-as kockás lapon, nem éppen picike. Hát ennyi kezdetnek, üdv a haladóknak

GABRIEL

Bunyós programok

ILYEN A BOX

Végre ökölvívásban is megszereztük első világbajnoki győzelmünket. Ez a nagyzerű esemény pedig arra késztetett bennünket, hogy röviden áttekintsük a C–64-en és Amigán eddig megjelet bunyós programokat.



FOTÓ: AMIGA

TKO

Kezdjük egyből az Accolade legfrissebb és talán legérdekesebb játékával. A programban egy eddig teljesen ismeretlen szemszögből vívhatjuk mérkőzéseinket. A képernyő ugyanis két részre van osztva, és a részekben a boxolók arcát, felsőtestét és kesztyűit láthatjuk. Így az egész játék sokkal élethűbb lett, hiszen kapkodnunk kell fejünket a felénk záporozó ütések elől és ott kell megütnünk ellenfelünket, ahol nem védi őt két hatalmas kesztyűje. A kép jobb szélén a ringet látjuk felülről, alatta és felette pedig egy csík a két versenyző erőnlétét jelzi.

A játékot egyébként egy vagy két személy játszhatja 3, 5 vagy 10 menetig. Kezdetben készíthetünk magunknak egy minden igényt kielégítő boxolót, hiszen beállíthatjuk emberünk erősségét gyengeségét, ütéserejét és erősebb kezét is. A menetek közötti szünetekben és a mérkőzés végén statisztikát olvashatunk a két boxoló ütéseiről és az okozott sérülésekről.

A mérkőzés végén, ha kiütés vagy leléptetés nem vetett véget idő előtt a játéknak, a bírók a bevitt ütések alapján hirdetnek eredményt.

Az Accolade nevéhez hűen a játék annyira szép és az új nézőpont miatt olyan érdekes lett, hogy valószínűleg még a nagy verések után sem fogja senki abbahagyni.

Pro Boxing Simulator

Ebben a jóval egyszerűbb programban hat különböző erősségű ellenféllel vehetjük fel a harcot. A játék tulajdonképpen nem is igazi box, hiszen egy mérkőzés nem 3 menetig tart, hanem addig, amíg valamelyik játékosnak elfogy mind az öt élete.

Az élet elvesztésének egyszerűbb módja egy-egy menet pontozásos, illetve kiütéses elvesztése. Az érdekesebb mód pedig az, amikor valamilyen szabálytalanságot követünk el, például belerúgunk ellenfelünkbe. Ha megnyerjük a mérkőzést, máris jön a következő, egy fokozattal erősebb ellenfél, és kezdhetjük az egészet elölről.

Ringside

Ez a viszonylag régi program még mindig őrzi előkelő helyét ranglistámon. A játékban 1 vagy 2 játékos mérkőzhet egymás vagy a gép négy fokozata ellen.

A program igazi érdekessége az, hogy kezdetben kapunk 100 pontot, amiből beállíthatjuk emberünk különböző ütéseinek erejét és védekezését. Ezt a pontszámot később minden győzelmünkkel tovább növelhetjük. A mérkőzés a már megszokott módon zajlik, a szünetben viszont egy kis plussz munka vár ránk: egy törülközővel kell legyezgetnünk versenyzőnket, mindaddig, amíg visszanyeri elvesztett erejét (joy fel-le). A program a mérkőzések közben folyamatosan statisztikát vezet eredményeinkről, melyet a ranglista állásával együtt lemezen is tárolhatunk.

The Champ

Mivel ez a játék már szerepelt legelső számunkban, csak néhány szót: a mérkőzéseket egy vagy két játékos játszhatja. Az újdonság csak annyi, hogy ebben a programban van először lehetőségünk némi edzőtermi kínlódásra is a verekedéseken túl.

Final Blow

Ez pedig már megint egy új program. A mérkőzéseken két, C–64-en szokatlanul hatalmas figura csap össze, talán a világbajnoki címért. A grafika ennek következtében elég jó. Kár, hogy feltehetően a kis gép korlátai miatt a játékosok lábainak mozgatására már nem futotta a szerzők erejéből. Egyébként itt is egy vagy két játékos játszhat, illetve gyakorolhatja az alapütéseket.

Street' cred' boxing

Ez a program lóg ki leginkább a boxok sorából, hiszen inkább utcai verekedésre hasonlít. Itt tulajdonképpen egy hat fős csapattal kell megverekednünk, s a helyszín sem egy szorító, hanem egy edzőterem. A játék kezdetén mind a hat csapattagunkról be kell bizonyítanunk, hogy méltóak a nagy verésre. Ehhez minden emberünkkel egy homokzsákot kell püfölnünk tíz másodpercig, és a terembe csak azok az emberkék léphetnek be, akik ez alatt az idő alatt elég sokszor (ha jól számoltam a szint 13) eltalálták a zsákot. Ha mindez sikerült, és még megmaradt emberünk, jöhet a harc. Ekkor mindkét felet egy figura képviseli és a csapat következő tagja csak akkor száll be, ha elődjét már kiütötték. A programnak egyébként elég elnagyolt a grafikája, de aki jól bírja a verést, mindenképp próbálja ki!



FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA

Star Rank Boxing

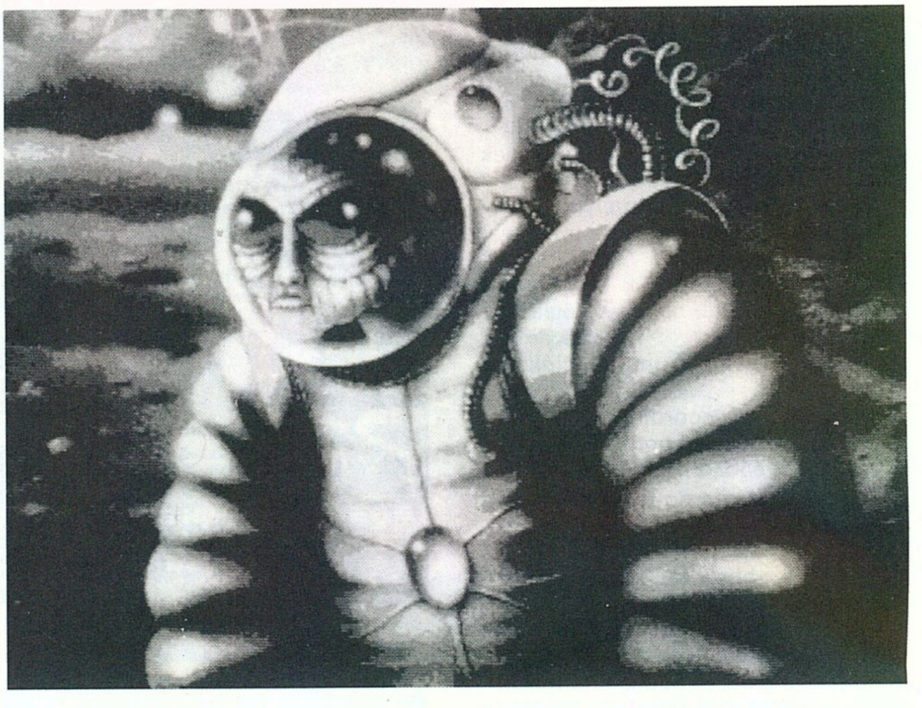
A végére maradt az egyik legérdekesebb box. Ebben játszhatunk sima meccseket és világbajnoki sorozatokat is. Kezdetben létrehozhatunk egy új öklözőt (3 súlycsoport közül választhatunk), akinek ezután a program minden eredményét lemezen jegyzi. A bajnokságban mindig erőnknek megfelelően kell kiválasztanunk következő ellenfelünket, majd el kell készítenünk az edzéstervet is. Az edzéseken egy meghatározott időt oszthatunk fel a futás, gyorsító és erősítő gyakorlatok és edzőmeccsek között.

Mérkőzés közben a játékosok mozgása nagyon tetszett. Főleg az a rész jó, amikor egy KO után ellenfelem összeesik (igaz ez más programokban is különösen izgalmas esemény).

Hát ez a választék. Remélem mindenki talált legalább egy kedvére valót. Én mindenesetre már több világbajnoki címet is nyertem, de a legtöbb programot még mindig nem untam meg.

Temesvári Tibor

Megmondom őszintén, többet vártam a 21ST CENTURY ENT játéktól. Félreértés ne essék, a játék jó, de szerintem egy kicsit elkésett. Ha összegezni akarnám, hogy mit rejt a Moonfall, azt mondanám, hogy az Elite-ből és a Tau Ceti-ből lett összegyúrva, s emiatt csak a kitartó játékosoknak ajánlom. A megnyerésig ugyanis napok fognak eltelni, s a végére az egész kereskedősdi (lövöldözősdi) repkedősdi egy kissé unalmassá válhat. Annyi pozitívuma azért van, hogy ez az utóbbi idők egyik legkomolyabb C–64-en is megírt játéka – ezért e leírás is a C–64-es verzióról készült. Amigán egyébként a lényeg ugyanaz, csak a kezelőgombok különböznek.



FOTÓ: AMIGA

Hát ez nem egy Damocles!

MOONFALL

A Dedalus 1 volt az első intergalaktikus űrhajó, amit az ember épített. A felszállásra 2052-ben került sor. A bátor utazók célja az volt, hogy eljussanak a Wolf 359 nevű vörös csillaghoz, s ott vessék meg a lábukat. Mivel a cél kb. 3.1 fényév távolságra volt, hosszú útra kellett készülniük. Generációk nőttek fel, míg a hatalmas űrhajó képernyőin feltűnt a Wolf 359. A tudósok készen álltak, hogy hozzákezdjenek a bolygók betelepítéséhez, de megrázó felfedezést kellett tenniük: a naprendszerben 2 gázóriás volt, s egy csomó aszteroida öv, de bolygó egy sem! Közelebbi szemlélődés után kiderült, hogy az aszteroidák között ezernyi bányász egység tevékenykedik. Úgy látszott, hogy valakik szándékosan robbantották fel a bolygókat, így téve könnyebbé a termelést. A kőrengetegben feltűnt valami, ami bolygónk túl kicsi, aszteroidnak túl nagy volt. Kiderült, hogy egy holdról van szó, amit a felfedezők „Frontier Alfa"-nak kereszteltek. A holdon két életforma tanyázott – az uralkodó szerepet alakító gépek, a Roboform-ok, és a kistermetű golyósszemű élőlények, a Remusian-ok. Mint később kiderült, a Roboform-okat a Remusian-ok készítették, de elkövették azt a hibát, hogy hagyták a gépeket a fejükre nőni. Így tehát a Remusian-ok rejtett városokba tömörültek, s egyelőre minden baj nélkül éltek együtt a gépekkel. Mindkét félnek egy célja volt – minél nagyobb profitot termelni. Az emberek azt gondolták, hogy lesz hely számukra is – tévedtek. A Roboform-ok megkaparontották hajójukat és fogjul ejtették tudósaikat, akik azóta rabszolgaként dolgoznak Holdbázisaikon (Moonbase), Erőműveikben (Power Plant) és Gyáraikban (Factory).

A játékos feladata, hogy ügyes kereskedéssel sok pénzt szerezzen, minél több bázist megvegyen, s az egész hold urává váljon, s mellesleg titokban tarsa kiltét; no meg nem árt megmenteni a tudósokat sem. Ehhez Roboformnak kell álcáznia magát – segítségére vagy egy átalakított Roboform jármű, amit Pajzzsal és fegyverekkel is felszereltek – a Roboformok nem lennének túl jókedvűek, ha megtudnák, hogy gépükben egy ember rejtőzik. Miv el az árút is ezzel a járművel kell szállítani, a törvényenkívüliek és az űrkalózok előszeretettel vadásznak majd a játékosra.

A pilóták több fokozatot is elérhetnek, ami a későbbi játék során lesz lényeges. Öt besorolás létezik – Dove, Raven, Orchid, Sun, Supernova – melyek közül az első négy további 5 alfokozatra bomlik – Iron, Copper, Silver, Gold, Platinum –. A besorolás felfejlesztése azért lényeges, mert így küldetéseket hajthatunk végre, melyek sikere vagyonunk növekedésével jár együtt. Összesen 10 küldetés van, pl. egy űrhajó kísérete egyik helyről a másikra, vagy egy inváziós flotta legyőzése.

A gép irányítása egyszerű: mindig horizontálisan vagy vertikálisan mozog, plusz a sebességre kell ügyelnünk. A hegyekkel való ütközés sem veszélyes, az ellenséges lövedékek viszont annál jobban. A masina két hajtóművel rendelkezik: egy kémiai és egy nukleáris üzemanyagot használóval. Az utóbbi (booster) gyorsabban „eszi" a naftát, de gyorsabban haladhatunk vele. Ezt használjuk akkor, amikor nincs város a közelünkben. Vigyázat, ha elfogy a nafta, hívhatjuk, majd várhatjuk az újratöltőket, ami kemény 100 lunarium-ba kerül. Kezelés:

Sace – gyorsítás
Commodore – lassítás
* – joy/billentyűzet irányítás
balra nyíl – booster be/ki
F1 – kilátás előre
F3 – jobbra
F5 – balra
F7 – hátra
Z – rakéta (missile) be/ki
X – bomba (mine) be/ki
C – kábító (stunner) be/ki
V – robot (bait droid) be/ki
B – lézer/plasma fegyver
N – navigációs computer
M – multi/hi-res grafika
Return – megjelenítés részletessége
I – inventory
S – státusz
– – 1* közelítés
+ – 2* közelítés
P – pause
Q – újrakezdés.

Minden városnak van egy leszállóhelye, amelyre állva a tűz gomb megnyomásával juthatunk le a komplexumba. A szobák és folyosók falán Com-link-eket láthatunk, melyeknek

nekisétálva bonyolíthatjuk le üzleteinket. Vehetünk felszereléseket (equip); árut (buy); eladhatunk (sell); megvehetjük a várost, infokat kaphatunk, küldetéseket fogadhatunk el (info). Vigyázzunk, mert a sikeres küldetések után vissza kell jelentkeznünk, csak így kapjuk meg a pénzt! Bármelyik lehetőséget is választjuk, a kezelés ugyanaz: a joy-al válasszuk ki a nekünk tetsző opciót, vételnél gépeljük be a kívánt mennyiséget, több oldalnyi választási lehetőségnél a „page" funkcióval léphetünk tovább. Az információkérés igen lényeges, mert itt akár rejtett Remus kolóniák koordinátáit is megkaphatjuk. A „clone" pontnál bonyolíthatjuk le save/load problémáinkat.

A Navigációs computerre kapcsolva a környezetünk „térképét" kapjuk. Három mód közül választhatunk a „CTRL" gombbal. Alapállásban a fehér villogó pont középen saját gépünket jelöli, a többi fehér pont a Holdbázisokat és Erőműveket, a zöldek a Gyárakat, a bíborok pedig a Remus bázisokat. A STATUS mód alig különbözik az előzőtől. DATA módban a látható városokról kaphatunk információkat. Az 1–8 gombokkal a nagyítás mértéke változtatható.

Gépünk kapacitása 200 tonna rakodósújig terjed. Összesen 18 féle dologgal kereskedhetünk. A gépen maximum 4 pajzs helyezhető el, melyek egyenként kb. 16 találatot képesek hárítani. Felszerelések:

Solar Cell – az üzemanyag-felhasználást csökkenti 1/5 részére.

Missile – az ellenséges célpontot a célkereszttel jelölhetjük ki.

Mine – bombaként használható, ha nem robbant fel, rárepülve újra felvehető.

Stunner – hasonló, mint a rakéta, de erősebb.

Bait Droid – a legjobb fegyver, megzavarja az ellenség gépének computereit, kezelőszerveit.

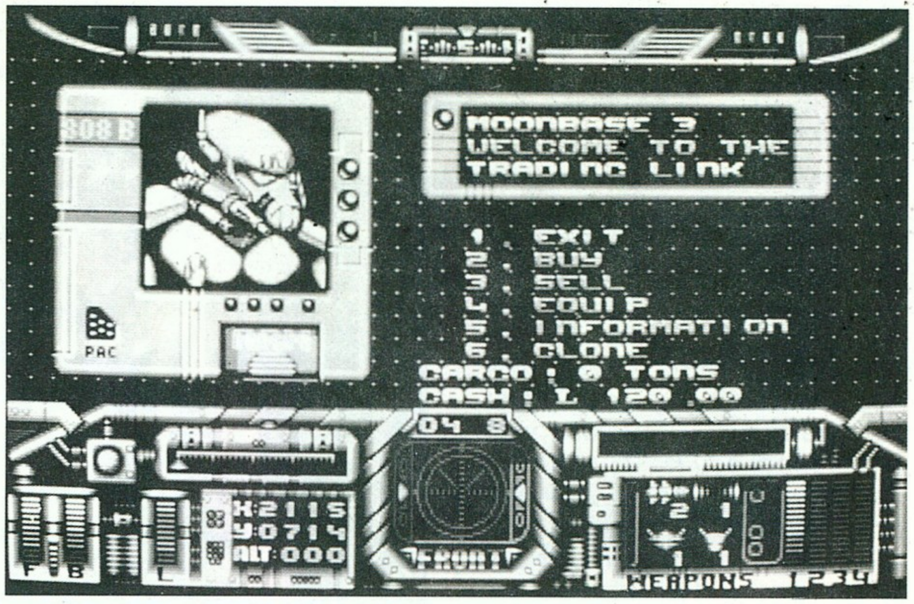
A Plasma Gun energiája sajnos véges, ezért csak módjával használjuk. Ha kimerül, egyetlen módja az újratöltésnek, hogy belerepülünk egy „villám-viharba" (ez elég kockázatos).

Érdekes dolgok még a földben élő férgek is (dustworms), á lá Dune. Ezek néha a felszínre jönnek, s begyűjtve őket jó pénzt lehet kapni értük.

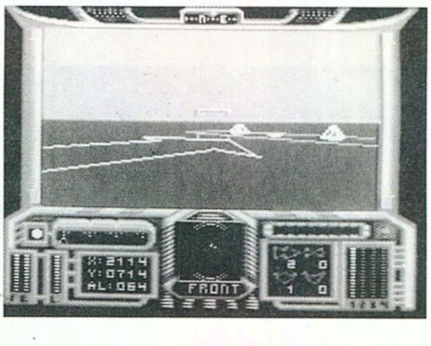
A termékek

Class 1:
plankton–300
greenery–600
dustworms–1000
ant farm–1500
spices–2200

Class 2:
water–4100
oxygen–6500
crystals–12 300
generators–25 200



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C–64

Class 3:
chemicals–53 400
polymers–32 300
components–124 900
robots–134 000

Class 4:
translator–231 400
exotic pets–413 600
leisure kit–525 100

Class 5:
antiques–674 000
scientists–745300

A Holdbázisok mindig Class 1, az Erőművek Class 2, a Gyárak Class 3 termékeket gyártanak, a Remus bázisok pedig Class 4–5-öt.

A Moonfall-ban erősen érvényesül az Elite hatás: mérhetetlenül sokat kell üzletelni, de ehhez még többet kell kutatni, hogy mi – hol kapható, hol található. A küzdelmek is egy idő után unalmassá válnak, hiszen amikor hajónkat tökéletesen felszereljük, kevés komoly ellenfelünk marad, előtte viszont szinte lehetetlen csatát nyerni, még extra pilóta tudással megáldott játékosoknak sem. Éppen emiatt végigjátszást nem lehet adni a programhoz, hiszen mindenki tetszés szerint haladhat: inkább üzletelget, vagy a veszélyesebb küldetéseket választja? A grafika mindkét változatnál funkcionális, kiemelkedő érzést csak a villám – viharba repüléskor és egy-egy hegyek közé rejtett bázis megtalálásakor érzünk. Aki Mercenary, Tau Ceti, Cholo, vagy Elite rajongó, és elég türelme van, hogy ilyen nehézségek árán is csinos vagyont, majd Frontier Alfa-t szerezzen, annak mindenképpen melegen ajánlom a játékot, hiszen a maga nemében rendkívül klassz. És ne felejtsük el, C–64-en is jól megállja a helyét! Azért egy DAmocles-nek jobban örültem volna.

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	73	69
ZENE	74	63
JÁTSZHATÓSÁG	94	93
Összesen:	96	98

FIGYELEM!

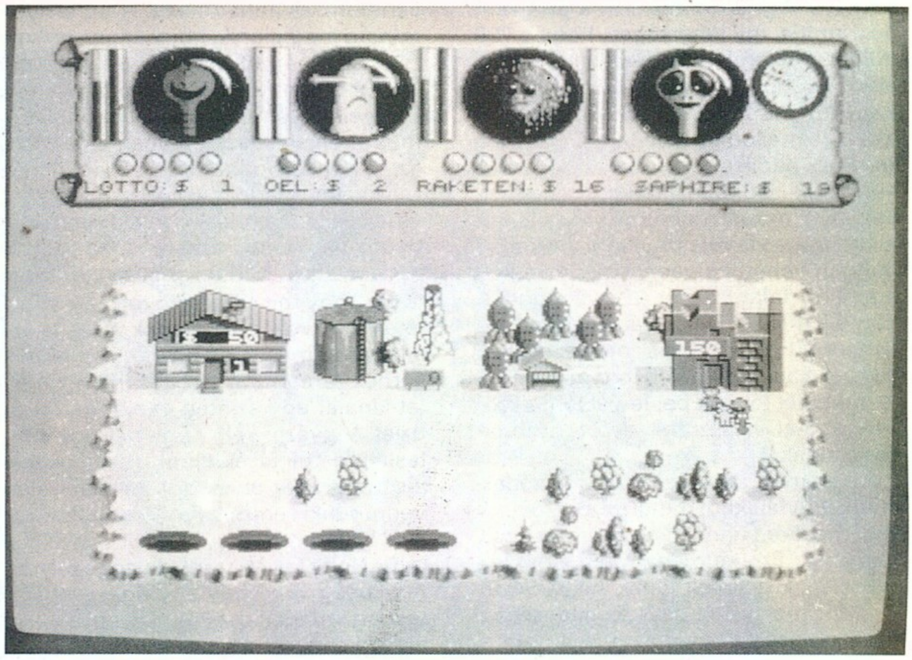
Várjuk azoknak a programozóknak a jelentkezését, akik már kész játékprogrammal, vagy esetleg tervvel rendelkeznek. Kedvező feltételekkel bel-, vagy külföldi forgalmazásra átvesszük.

Jelentkezni a szerkesztőség címén vagy telefonján lehet.

Négyen játszhatják

TRADERS

Az igazán veterán C–64 tulajdonosok tudják, hogy az Impossible Mission és a Wizard of War mellett az egyik legnagyobb klasszikus a M.U.L.E. volt. Sajnos, ez idáig semmi hasonlót nem tapasztalhattunk Amigán. Mígnem megérkezett a Traders...



FOTÓ: AMIGA

Amikor a játék elindult, rögtön nyilvánvalóvá vált, hogy en nem más, mint a MULE egy profi kivitelezésű, '91-hez méltó változata Amigára. Ennek ellenére, több órába tellett, amíg kapisgálni kezdtem a szabályokat. Ha nem ismertem volna a kiváló elődöt, valószínűleg én is legyintve kikapcsolom a gépet, mint sokan mások. Így azonban azt hiszem, a jelenleg (és valószínűleg még sokáig) legjobb társasjátékot mutathatom be Amigára.

A játékot négyen játszhatják, ezek mindegyike lehet emberi és számítógép is. Az első két játékos joystickel, a harmadik a nyilakkal és a numerikus bill. nullájával, a negyedik játékos a QAYX gombokkal és a space-szel játszhat. A játékosok egy-egy különböző fajba tartozó űrlénnyel vannak, amelyek egy lakatlan bolygó gyarmatosításával próbálnak meggazdagodni. Az eleinte gazdátlan területeit a játéktérnek szép sorban elfoglalhatjuk, és különböző dolgokat (víz, parfüm, virág) termelhetünk rajtunk. Mint jó üzletemberek, a felesleggel kereskedhetünk. Sajnos adót is kell fizetnünk a telepvezetőnek, Fat Mike-nak, méghozzá CSIGÁBAN. A csigákat rakétákkal gyűjtögethetjük. A játékot az nyeri, akinek a készpénzvagyona elsőként eléri a 10 000–50 000 (megállapodás szerint) dollárt.

A dolog elsőre nagy marhaságnak tűnik, de közben kiderül, hogy még nagyobb. Ennek ellenére (vagy talán ezért) nagyon jó játék, hisz nem kötötte a programozókat a realitáshoz való ragaszkodás. A programot játszhatjuk lebutított verzióban is, amikor csak területeket foglalunk és kereskedünk, de bekapcsolhatunk mindenféle extra funkciót (háborúzás, kalózok, katasztrófák stb.) amelyek sokat adnak a játék ízéhez. A játék, mint minden társasjáték, körökből áll. Itt azonba nem egymás után lépnek a játékosok, hanem egyszerre, így nem nagyon kell egymásra várni. Most következzék részletesen az, hogy mi is történik egy körben (olyan játék esetén, amikor minden extrát bekapcsolunk).

1) A kör elején kimutatást kapunk arról, hogy kinek mennyi pénze, áruja, földje van, és melyik játékos hogyan áll a többiekhez és az előző körökhöz képest. Akkor lépünk tovább, ha minden játékos megnyomta a tűzgombot (ez a kör minden további részénél így lesz).

2) Ha be van kapcsolva a „katasztrófák"funkció, akkor azok ilyenkor következnek be. Eredményük gyakran terület vagy telepítmény-vesztés, ill. változás.

3) Következik a területfoglalás. Ez az első körben kivételes, mert a területfoglalás előtt még le kell raknunk a kezdő házikónkat is (csak síkságra lehet). Érdemes ezt a térkép közepéhez minél közelebb elhelyezni. Minden körben egy új területet kapunk. Ez egy más által nem birtokolt, meglevő területünkkel szomszédos mező kell hogy legyen. Kiválasztása egyszerű: menjünk rá a kívánt mezőre, és nyomjunk tűzgombot. Ezután építhetünk az új vagy meglévő területeinkre. Tűzgomb megnyomása után fel–le-vel választhatunk, hogy mit akarunk telepíteni: medencét, virágot, krumplit (barna virág) vagy rakétát. A medence virágot termeszt, de üzemeléséhez víz és parüm szükséges, a virág parfümöt termel, de víz és virág kell hozzá, a krumpli vizet ad, de virág és parfüm kell hozzá. Nyilván, ha jó helyre telepítjük ezeket, többet termelnek, mint fogyasztanak. A rakéta egy speciális telepítési lehetőség. Rakétával távoli bolygókkal való kereskedés útján csigákhoz juthatunk, amelyek létfontosságúak, mert ezekkel kell adót fizetni. Ha egy mezőn már van valamink, természetesen rakhatunk rá mást is. Ha készen vagyunk, vissza kell szaladni a házunkba. Ha az „olaj" funkció be van kapcsolva, akkor ez az egész dolog időre megy, amit a fejünk melletti olajcsövek jelképeznek. Fogy az idő, fogy az olaj. Az első két körben célszerű rakétát telepíteni.

4) Ezután indulnak el rakétáink csigáért. Meg kell adnunk, hogy melyik csillagra küldjük őket. Olyan csillagot érdemes kiválasztani, amely neve mellett néhány I van, és saját színű P (vagy nincs P). Annyi rakétánk száll fel, ahány területre telepítettünk. Ha a kalózok opció be van kapcsolva, előfordulhat, hogy a kalózok lelövik néhány rakétánkat, de baráti kalózoktól kaphatunk olajat is.

5) Itt számolja ki a program, hogy melyik mezőnkön miből mennyi termett. A rakéták a csigákat szaporítják, a többi a 3.-nál felsoroltakat. Érdemes egyensúlyra törekedni (vagy egy cikkből monopóliumra).

6) Ha be van kapcsolva a „robot" funkció, akkor lehetőség van egymás megtámadására. Ez arra jó, hogy ha szét tudjuk lőni egy ellenfelünk bunkerját, akkor zsákmányolhatunk tőle pénzt és árucikkeket. Minden körben $500-at költhetünk fegyverkezésre (ha nagyon gyengén állunk, valamivel többet). Elsőként mehetünk bevásárolni. Négy bolt van, az első a robotbolt. Itt fejleszthetjük harci robotunk fejét, testét és lábát. A fej a tűzerőt és fosztogatópotenciált, a test a lőtávolságot és a védettséget, a láb a sebességet és mozgékonyságot jelenti. Ha egy új alkatrészt ve-

szünk, a régi alkatrész árát a program beszámítja, így lehetséges, hogy a 700 dolláros alkatrészt is megszerezhetjük előbb-utóbb. A második boltban lőszert vehetünk. Az első a normál robotlőszer, a második a védőágyúk lövedéke, a harmadik a nyomkövető rakéta. A harmadik boltban hidat vehetünk, amellyel akkor mehetünk át ellenfelünkhöz, ha víz választ el tőle. Az utolsó boltban vehetünk védelmi eszközöket, úgymint falat, aknát és védőágyút. Ezekből mindenkinek már eleve van valamennyi! A vásárlás befejezéséhez balra, a kocsmához kell menni. Egy üzletbe fel-lel lépünk be, le-vel lépünk ki, bal–jobb-al választunk, a tűzgombbal vásárolunk.

A vásárlás után kell felrakni védelmünket. A falakból minél többet rakunk egy mezőre, annál erősebb akadályt képeznek. Ezen átmenni nem lehet, az ellenfélnek szét kell lőnie. Az aknákon át lehet menni, de ettől az ellenséges robot megsérül. A védőágyúk automatikusan lőnek a közelükbe jövő ellenséges robotra, amíg van lőszerük. Az A–D osztályú szuperágyúkból egyszerre csak egy lehet, ez a bunkerbe kerül. Igen hatékony védekezés, de sajnos csak egy körig van meg. A védekező eszköz kiválasztásához a P-re kell menni, tűzgomb, választás, majd újabb tűzgomb. Aki tudni akarja, hogyan érdemes a védelmét felállítani, annak javaslom, hogy nézze meg, a gép hogy csinálja.

A védelem felállítása után következik a támadás. Ez igen egyszerű: szét kell lőnünk az ellenfél bunkerjét. Ha ez sikerül gazdag zsákmány a jutalmunk. Persze ilyenkor általában nemcsak az ellenfél védelmét kell lepusztítani, hanem a robotját is, de erre való a nyomkövető rakéta (előhozása homályos – tűzgomb + előre??). Ha már senki sem akar támadni, de van még kint néhány robot, a legegyszerűbb továbblépés az ESC gomb.

7) A harc után következik a tőzsdézés. Vizet, virágot, parfümöt és csigát vehetünk és adhatunk el. A képernyőn mindig megjelenik, hogy éppen milyen áru cserél gazdát, kinek mennyi van belőle, és mennyi kell az ültetvényeinek üzemeltetéséhez (tartályon fekete csík, műszeren saját színű vonal). Először is azt kell megmondani, hogy venni akarunk vagy eladni. Aki lent marad, az vesz, aki fent az elad. Ha valamiből hiányunk van, venni érdemes, ha többletünk, eladni. Miután mindenki eldöntötte, hogy mit csinál, következik az üzletelés. A vevők és eladók a fel–le-vel állíthatják mennyit kínálnak ill. mennyit kérnek az adott árucikkért. Ha a kereslet-kínálat egy szinten van, létrejött az üzlet. Vigyázni kell, hogy nehogy a feleslegen túl is eladjunk (tűzgombbal visszaugorhat az eladó). Ha nem akar venni senki semmit, Fat Mike-nak akkor is el lehet adni.

8) Néha Fat Mike jólelkűsége folytán lehetőség van hogy egy ügyességi játékban mindenki gyűjthessen a négy alapcikkből. Ez a rész nem igényel különösebb magyarázatot.

9) Most következik az adófizetés (persze csigában). F. M. három ajánlatot tesz adóra. Az ajánlatot tűzgombbal lehet elfogadni. Itt nagy szerepe van a kockázatvállalásnak, hiszen ki tudhatja, hogy a második vagy harmadik ajánlat nagyobb lesz-e, mint az első? Ha elfogadjuk az első ajánlatot, lehet, hogy a második jobb lesz, de lehet, hogy rosszabb. A nagyon jó ajánlatot mindig érdemes elfogadni. Megtehetjük azt is, hogy nem fizetünk adót, de ilyenkor a következő körben nem kapunk új területet, sőt sokszor még el is vesz tőlünk F. M. Néha már mindenkinek túl sok területe van, teljesíthetetlen adót is szokott kérni.

10) Az adózás után következik a lottózás. Mindig három húzás van, egy négy, piros/kék színekből álló sorozatot kell eltalálnunk (1:16 nyerési esély). Itt vehetünk rakétát is. Ha „olaj" funkcióval játszunk, olajat is ennél a résznél vehetünk, és lehetőség van „kristály" funkció esetén zafírkövek változó árával manipulálva nyereségre szert tenni (tőzsdézés). Az irányítás ugyanúgy megy, mint a fegyverboltos résznél.

11) Minden harmadik körben az, akinek a legtöbb csigája van, kap egy nagyobb pénzösszeget vagy egy extra területet. Ez a terület bárhol lehet, olyan mezőn is, amely nem szomszédos saját mezővel. Így ha valakinek elfogyott a terjeszkedési lehetősége, újabb területekhez juthat. Aki nem fizetett adót, az természetesen nem indulhat itt.

Nos, ennyi a játék. Elsőre biztos, hogy nagyon bonyolult, ezért javaslom, hogy mindenki úgy játszon, hogy az összes extra funkciót kikapcsolja, aztán majd mindent fokozatosan vissza. A főmenüben a szintbeállításnál adhatjuk meg, hogy milyen funkciók legyenek ki- és bekapcsolva. A „preferences"-ben állíthatjuk az üzletelési időt (ezt érdemes max. 30-ra állítani), a kezdeti pénzt, a nyerési feltételt (még a minimális 10 000-nél is nagyon sokáig tart a játék!) és a játéktér méretét. Lehet állást menteni/tölteni. A főmenühöz a játékból kör elején, a diagram kirajzolásakor, a HELP billentyűvel lehet visszatérni.

Mint minden, a computer ellen egyenlő feltételekkel játszott játékban, itt is rengeteget lehet tanulni a programtól. Hova rak, miket vesz, hogyan üzletel – figyeljük el tőle, aztán verjük el a saját módszerével! Az igazi persze az, ha négy ember játszik egymás ellen.

Mike Murphy

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	82	
ZENE	74	
JÁTSZHATÓSÁG	95	
Összesen:	99	



FOTÓ: C–64

San Francisco utcáin

A CH játéktermi változatával a BNV-n találkoztam, de sajnos olyan tömeg állt a hatalmas, kocsit ábrázoló gép körül, hogy nem sikerült kipróbálnom. Valószínűleg mindenhol ez a helyzet, ezért az IMAGEWORKS programozói elkészítették a C–64-es és Amiga változatot is A program az Out Run klónba tartozik, de annak sajnos nem kiemelkedő tagja.

San Francisco-ban a rendőrség nagy versenyre készül, hogy eldöntse, a régi vagy az újabb típusú rendőrkocsik-e a jobbak. Hogy-hogynem erről a lakosságot nem értesítették, így az utcák tele vannak autókkal, villamosokkal, taxikkal. Ilyen kavalkádban kell a játékosoknak célba érnie. Öt pályán kell végigmenni, amelyek Cisco híres városrészein – Golden Gate híd, Twin Peaks – keresztül vezetnek. A tűzgomb nyomására szirénázhatunk egy kicsit, de ez nem riasztja a szemtelen taxisofőröket, akik erőszakosan szorítgatják le kocsinkat.

Mind a két változatban jót szimulálják a Cisco-i közlekedési viszonyokat – dombra fel, dombról le. Sajnos a játék nem listaelső, mert a scroll még csúcssebességnél sem túl gyors, ennél a Probe

FOTÓ: AMIGA



már sokkal gyorsabbat csinált (Out Run Europa, Turbo Out Run). A viszonylag jó grafika miatt azonban a megszállottak nyugodtan próbálják ki.

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	94	79
ZENE	83	74
JÁTSZHATÓSÁG	65	73
Összesen:	79	69

Sajnos az idei kupaküzdelmek során is beigazolódott az a tény, hogy a német labdarúgó bajnokság színvonala sokkal magasabb a miénknél. Most azonban itt a nagy lehetőség, hogy visszavágjunk minden sérelmünkért és végigverjük az egész Bundesligát. A gyönyörű programban egy csapat menedzselését, edzői és gazdasági feladatait kell ellátnunk (kár, hogy a meccseket már nem mi játszuk le). A program információi németül jelennek meg, de szerencsére a lényeges dolgokat beszédes ikonokkal kell elvégeznünk, a néhány ismeretlen szó pedig rövid játék után egyértelművé válik.



FOTÓ: AMIGA

A visszavágás lehetősége

A bajnokságban legfeljebb négy játékos vehet részt. Kezdetben minden játékos válassza ki kedvenc csapatát, majd az egér jobb oldali gombjára a főmenübe jutunk, ahol a kép szélein látható hat ikon segítségével intézhetjük el minden feladatunkat. Ha egy menüpont a játék valamely szakaszában nem használható, körülötte pókháló jelenik meg. A rajzok között válogatva a következő lehetőségeink vannak:

Íróasztal

Általában a főmenü képeit választva kilenc újabb ikon jelenik meg a képen. Ebben a pontban például a menedzser feladatait jelképező hat ábrát láthatjuk.

A grafikonnal jelölt statisztikák között a csapat eddigi rekordjait, például a legnagyobb győzelmet, a legtöbb gólt és a nézőcsúcsot olvashatjuk.

A nagykönyvben az előző évi bajnok és kupagyőztesek nevét találjuk meg.

A stadiont választva a megjelenő ablakban a nézőtéren kévő ülő- és állóhelyek számát növelhetjük, világítást szerelhetünk fel és megváltoztathatjuk a jegyárakat. Itt válasszuk ki azt az adatot, amit változtatni szeretnénk, majd a jobb felső részen megjelenő nyilakkal állítsuk be a kívánt értéket. A változtatást a jobb gomb lenyomásával fejezzük be.

A bankban hitelt vehetünk fel, illetve tartozásainkat kell törlesztenünk.

A következő ikonban reklámszerződéseket köthetünk az érdeklődőkkel. A reklámokat rakhatjuk mezünkre és a pályát körülvevő palánkokra, természetesen egyszerre mindenhova csak egyet. Itt először válasszuk ki valamelyik, még üresen álló felületet (például a játékos mezét). Ezután nézzük végig az ajánlatokat (le-fel nyilak a kép közepén). Vigyázzunk, mert vannak olyan ajánlatok is, amelyek több évre szólnak ugyanannyi pénzért. Ha egy szerződést megkötöttünk, helyére másikat abban az évben már nem tehetünk.

Címerek

Itt kilenc ábra jelenik meg középen. Itt az egyes sorok az első- másod- és harmadosztálynak felelnek meg.

1. oszlop: az egyes osztályok pillanatnyi állása. Itt a Heim gomb csak a hazai, az Auswärts csak az idegenbeli, a Gesamt pedig az összes meccs utáni állást jeleníti meg.

2. oszlop: az egyes fordulók párosítása és a már lejátszott meccsek eredménye. Az alsó nyilakkal az egyes fordulók között mozoghatunk.

3. oszlop: a csapatok kondíciója, technikája és formája csapatrészekre (csatárok, középpályások...) bontva.

Mezek

Ebben a pontban a csapat összeállítását és a mérkőzésekre való felkészülést intézhetjük el.

Kispad: a csapat szerződtetett játékosainak névsorát nézhetjük végig. A nevek mellett a lejátszott meccsek számát (SP), a játékosok kondícióját, technikáját és formáját (Stärken) a lőtt gólokat (To) és fejlődésének irányát (Td) látjuk. Az egér bal gombjával itt a kezdőcsapat tagjait (Inteam), a jobb gombbal pedig a cseréket (Reserve) adhatjuk meg. Ugyanitt tudjuk meg, ha valamelyik játékosunk sérült, vagy kiállítás miatt eltiltották. A kép jobb oldalán a papírost kiválasztva a játékosok szerződését tanulmányozhatjuk, a pálya alaprajzán pedig a csapat felállását változtathatjuk meg. Itt először válasszuk ki azt a játékost, akit odébb akarunk vinni, majd jelöljük ki az új helyet. **A jobb felső sarokban, az einsatz ikonon a csapat erőbedobását állíthatjuk be.**

Játékospiac: itt egyrészt csapatunkból tehetünk átadólistára játékosokat (ehhez nyomjuk meg az egér gombját a nevén. Ha meggondoljuk magunkat, még vissza is vehetjük veszteség nélkül). A jobb oldalon a vásárolható játékosok adatait és árait (Wert) találjuk. A Kontostand mellett bankszámlánk tartalmát jelzi a gép. Amikor kiválasztunk egy játékost, meg kell mondanunk, mennyit adunk érte. Ha ez túl kevés, az üzlet természetesen meghiúsul. A képen még két gombot találunk: a Leihen-t választva a kiszemelt játékost csak kölcsönvesszük csapatától, így az ára is jóval kevesebb lesz. A Kaufen a megvételt jelenti.

Edzőterem: itt 36 labdával állíthatjuk be, hogy a tréningeken a csapat mely tulajdonságait akarjuk továbbfejleszteni. Amikor egy gyakorlat melletti csíkon megnyomjuk az egérgombot, a gép a csíkot a kurzor helyéig feltölti

labdákkal. A kép alján a Jugend feliratnál az ifik támogatásának mértékét változtathatjuk meg.

Edzőtábor: Ebben a pontban a szállodaárakat és az egyes táborok nyújtotta lehetőségeket (pihenés, sportfelszerelés, pályaminőség, szobák felszerelése, ellátás) olvashatjuk.

Góllövőlista: itt csapatunk és az egész bajnokság legjobb góllövőit láthatjuk.

Kupa

Ebben a menüben négy kupa képe jelenik meg középen, ahol a Német Kupa, a BEK, a KEK és az UEFA kupa sorsolását és eredményeit nézhetjük végig.

Lemez

A szokásos lemezműveletek mellett itt nézhetjük meg az eddigi legjobb eredményeket, megváltoztathatjuk az alapbeállításokat és új játékot kezdhetünk.

Fej

Ez a gomb a játék befejezését jelenti.

Ha a következő mérkőzésre teljesen felkészültünk, nyomjuk meg a tűzgombot a naptár fölött, s máris kezdődik a soron következő meccs. A mérkőzések közben a képen csak az eredményjelző táblát és a nagyobb helyzeteket látjuk. Ezek a kicsinyített akciók viszont igen látványosak, bár egy idő után csak ismétlődnek. A táblán a hátralevő időn és az eredményen kívül csapatunk sárga és piroslapjait, a sérüléseket, a pályán lévő játékosok számát, a kihagyott helyzetek számát és a nézőszámot látjuk. Itt tulajdonképpen az összes tevékenységünk a cserék irányítása és a csapat felállásának megváltoztatása lesz. Ehhez nyomjuk le a tűzgombot a tábla felett, mire a főmenüben már megismert menübe jutunk. A mérkőzés végén a gép megmutatja a többi eredményt, majd az egyes bajnokságok állását is. Ezután leolvashatjuk a másnapi sport beszámolóját, benne a játékosok értékelésével (az osztályzatok között az 1 a legjobb). Végül visszajutunk a főmenübe, és kezdődik minden elölről.

Gondolom a leírásból is látszik, hogy ez a fantasztikus játék mindent tud, amit egy menedzserprogramtól elvárhatunk (ezért előre elnézést kérek, ha valami kimaradt volna), és persze mindezt gyönyörű grafikával és új ötletekkel tudja. Remélem C–64-re is hamarosan elkészül a játék hasonlóan szép változata.

Temesvári Tobor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	95	
ZENE	–	
JÁTSZHATÓSÁG	99	
Összesen:	100	

Egy új SSI játék – új formában

SHADOW SORCERER

Újabb és újabb AD&D játékok jelennek meg az SSI-tól. Nyilván már ők is érzik, hogy a Pool of Radiance típusú játékok ideje lejárt, ezért jelent meg az Eye of Beholder. Az inkább ügyességre, mint szerepjátszásra alapuló játékok (Heroes of the Lance, Dragons of Flame) is egy új fejezethez érkeztek. A Shadow Sorcerer a jelenleg oly népszerű izonometrikus ábrázolást használó játék, sokkal komplexebb, több lehetőséget kínál mint a korábbi ügyességi AD&D játékok.

A történet ezúttal a Dragons of Autumn Twilight című könyv végét dolgozza fel, amikoris a Dragonlance történetek jól ismert hősei elpusztítják Pax Tharkas sárkárlordját, és kiszabadítanak a draconianok fogságából több száz rabot. A feladatunk, hogy a menekülteket biztonságos helyre, vagyis Thorbadinba, a hegyek mélyén meghúzódó törp királyságba vezessük. A problémát azonban nemcsak az élelemhiány és a néha makacskodó rabok jelentik, hanem az üldözésünkre induló daconian seregek és Ember, a vörös sárkány is.

A játék kezdetben a térkép tetejéről, Pax Tharkasból indul. A térképnek csak azon mezőit láthatjuk, amelyekre már ráléptünk, így a dolgunk egyben felderítés is. A program mouse-vezérelt. A pull-down menük közül az elsőben tudunk állást menteni és tölteni, feladni a játékot. A másodikban van azoknak a karaktereknek a listája, amelyek a menekültekkel tartanak. A listában mindig az első négy figura az, akinek a csapatát irányíthatjuk. A listában clickelve cserélhetjük a karaktereket. Az utolsó menüben tudunk adatokat kérni a menekültekről, illetve mozgásra nógatni őket. Alapban szorgalmasan követnek minket, tehát erre nincs szükség, de ha nincs kajájuk, vagy külön akarunk tőlük válni, akkor nekünk kell az útvonalat meghatározni számukra.

Ha valamilyen fontos mezőre lépünk, vagy egyszerűen csak arra a mezőre clickelünk, ahol a csapatunk áll, a kép átvált 3D-re. A képernyő sarkaiban látható a csapattagok arca. Ha ide clickelünk, megnézhetjük tulajdonságaikat,

FOTÓ: AMIGA



és megadhatjuk, hogy harcban hogyan viselkedjenek. Amelyik kapcsolót kékre állítjuk, azokat a választási lehetőségeket adjuk meg a figuránknak. A varázslathasználóknál a varázslat (CAST) és a menekülést (FLEE) érdemes bekapcsolni, a harcosoknál a támadást és a messzire ható fegyver használatát (ha van). A varázslathasználóknál van MEMORIZE opció is, itt tanulhatjuk vissza az elhasznált varázslatokat. Ezekre most nem térnék ki, megtalálhatóak az 1. 576 KByte Dragons of Flame leírásában, csakúgy mint a szereplők ismertetése.

Ha ráclickelünk egy figurára, parancs-ikonokat kapunk. Ezek a figura manuális irányítására szolgálnak. Ezek balról jobbra, felülről lefelé a következők:

1. Támadás kézifegyverrel
2. Támadás távolsági fegyverrel
3. Varázslat elmondása
4. Körülnézés (ha láda mellett állunk, akkor láda vizsgálata)
5. Tárgy felvétele (tárgy közelébe kell mennünk)
6. Beszélgetés (néha csak az ellenfél bosszantására futja)
7. Mozgatás (ahová clickelünk)
8. Teljes csapat mozgatása
9. Automatikus támadás

Az automatikus támadást legegyszerűbb az F5-el az egész csapatra kiadni, ha harcra kerül a sor, ilyenkor mindenki azt csinálja, amit a fej-ikonnál beállítottunk neki. Ha egy tárgyat felveszünk, rá kell vinnünk egy hátizsák-ikonra. Ha egy tárgyat használni akarunk, a hátizsákból kell elővenni, és rávinni a használó arcára. Így cserélhetjük ki a fegyverünket is. Fegyvercserénél érdemes megnézni az adatlapunkat, hogy az új fegyver plusza nagyobb-e. Ha igen, érdemes volt cserélni.

Legjobb partiösszeállítás: Sturm, Caramon, Goldmoon és Raistlin. Mivel Goldmoon a csapatban van, tudunk gyógyulni. Ezt minden csata után célszerű használni (File menü, Heal opció). Harc elején érdemes mindig egy Prayer varázslatot elmondani Goldmoon-nal. Raistlin, ha van elég helye, a harcot fireball-al kezdje. Kíván némi gyakorlást, míg belejön az ember, hogy magára ne robbantsa a tűzlabdát, de ha belejött, minden szörnyet könnyedén le fog győzni. Ha találkozunk valakivel, és a kép átvált 3D-be, és nem látunk senkit, érdemes kapásból egy tűzlabdát felfelé (kelet) hajítani, mert ellenfeleink láthatatlanok (Detect invisibility megmutatja őket). A tűzlabdával akadályokat (növények, sziklák) is eltávolíthatunk, és így rejtett tárgyak is előkerülhetnek.

Ha valamelyik karakterünknek kevés a HP-je, a leggyorsabban úgy tudjuk megmenteni, ha manuális irányítással kimozgatjuk a képernyőről. Ha egy karakterünk magától vagy a mi irányításunkra kiment a képből, akkor a File menü Regroup opciójával újra összehozhatjuk a csapatot. Ez arra is jó, hogy, ha egy szobán nehéz átmenni, nem kell végiggyalogolni a kijáratig az egész csapattal, csak egy karakterrel, és utána Regroup. A 3D-ből térkép üzemmódba a 0 gomb megnyomásával léphetünk át (nem dungeonban!)

Sajnos a játékban nem lehet tapasztalati pontot szerezni, ezért a karaktereink nem fejlődhetnek. Többek között ez az oka, hogy a játéknak semmi köze sincs a szerepjátékokhoz. Ha az egész csapat kipusztul, nincs probléma, mert feltámasztják őket a többiek (csak sajnos csökken az egészségük, így a HP-jük is).

Végezetül néhány tanács a játékhoz. Az első útelágazásnál a menekülteket nyugatra vezessük, mert itt sokkal több élelem található (pl. ha megszerezzük a mézet a méhektől, a törpe faluban cserébe kaját adnak). Itt, az erdőben található meg az Agharok, másnéven gully dwarf-ok barlangja, ahol találhatunk egy varázspálcát. A varázspálca egy kővé változtatott rézsárkányt tud életre kelteni, amely nélkül nem sok esélyünk van a vörös sárkány ellen.

No persze, mindez nem azt jelenti, hogy nem kell felderítést végeznünk a keleti részen, a síkságon. Fontos információt kaphatunk a beszélő szobortól a folyómenti hobgoblin barlangban, és a kulcsok nagyrészét is errefelé gyűjthetjük össze. Az egyik kulcs egy hajóroncs mellett található. A megjelenő csontvázakra Goldmoon Turn Undead-et alkalmazzon! A mocsár mellett fontos bejárnunk a gyíkemberek barlangrendszerét, egy segítőtársat szerezhetünk. Célszerű a játékot gyakran menteni (normál DOS-lemezre).

A Shadow Sorcerer majdnem egy nagyon jó játék lett. Apróságok hiányoznak, a játszhatóság és a megoldási koncepciók terén. A grafika ellen nem lehet kifogás. De hiába a sokfajta ellenfél, nincs igazi karakterisztikájuk, szükség lenne némi szöveges kíséretre. Pl. amikor a trollal találkoztam, onnét jöttem rá, hogy troll, hogy órákig püföltem, nem döglött meg, míg a tűzlabda azonnal végzett vele. Az újsághirdetések alapján többet vártam a játéktól.

Mike Murphy

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	86	
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	72	
Összesen:	76	



Exkluzív

Ehavi Exkluzívunk egy kicsit rendhagyó, hiszen a hazai programújdonságok helyett egy világraszóló eseményről közlünk tudósítást. Ez az esemény december 7–8-án volt itt, Magyarországon, pontosabban a Puskin utca 4. szám alatt. Igen, a Computer Karácsony '91 nevű kiállításról van szó.





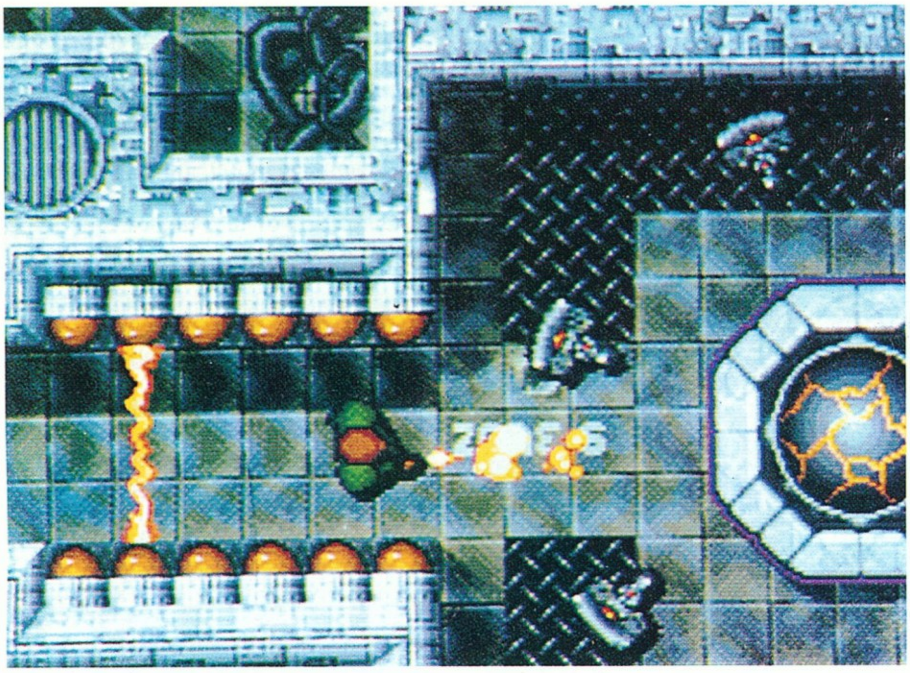
Nagy szorongással vágtunk bele a más helyen, de ugyanolyan magas színvonalon megrendezésre kerülő kiállítás szervezésébe. Leginkább attól tartottunk, hogy az ismeretlen és szokatlan helyszín sokakat távol fog tartani a rendezvénytől, de nagyon kellemesen csalódtunk! Már a szombati 9 órás kezdéskor alig lehetett megmozdulni a standunk körül. Ezt valószínű annak köszönhettük, hogy több újdonsággal is előrukkoltunk a kiállítás kedvéért. Először is összehoztunk egy csinos 12-es számot, amin egy csúcs fantasy-kép látható. Ennél a grafikánál csak a mostani szám fedőlapja frankóbb (mindkettő új grafikusunk, TEMI alkotása). Második újdonságként először mutattuk be Magyarországon a Game Boy és Game Gear konzolokat. Ezekről a játékcsodákról Martin tartott egy remek ismertetőt, nagyon nagy sikert aratva. Egész nap bombáztak bennünket az érdeklődők kérdéseikkel, hogy hol, lehet hozzájutni ezekhez a micsodákhoz. Nos, azt hiszem nem árulok el titkot, ha elmondom, hogy hamarosan az 576 velük is foglalkozni fog.

A következő nagy eseményként az előfizetési akciónk főnyereményének, az Amiga 500-asnak az átadását említhetném. A szerencsés nyertes Simon Róbert, szolnoki olvasónk volt, aki személyesen vette át ajándékát. Röviden elbeszélgettem vele, ahol is elmondta, hogy még '87-ben egy C–64-essel alapozta meg számítógépes múltját. A Szolnoki Művelődési Ház klubjában szokott barátaival programokat cserélni, elemezni, végigjátszani, de saját maga is programozott. Október hatodikán volt 15 éves, mikorra is hosszas unszolására édesapja egy Amigával ajándékozta meg. Elég szerencsésnek mondhatja magát, mivel egy hónapra rá egy második gépet nyert! Legalább lesz mivel préselje a virággyűjteményét... Egyébként kedvenc játékai a mászkálósak közül valóak, legszívesebben a Shadow of the Beast II-t nyüstöli.

Legnagyobb durranásnak azonban az originál programjainkat tartom. Valamennyi Starbyte produkció, gépkönyvekkel, gyönyörű dobozokkal és fantasztikusan olcsón (ismerve a hazai software árakat). Úgy tervezzük, hogy hamarosan más cégek termékeire is kiterjesztjük a forgalmazást, mivel a kiállításon nagyon jól vizsgázott ez az akciónk is. Figyeljétek az 576 hirdetéseit, felhívásait, hogy le ne maradjatok bármilyen akcióról.

Azt hiszem dióhéjban ennyit tudnék a kiállításról elmondani. Aki ott volt nagyon élvezte, aki kihagyta, az sajnálhatja. Természetesen mindenkit elvárunk a következő karácsonyra is, a résztvevőknek és a szervezőknek pedig (az újság részéről is természetesen) köszönjük a részvételt és segítséget. Ez jó mulatság, férfi munka volt!

Zolee



FOTÓ: AMIGA

2191-ben vagyunk

Alien Breed

Az Alien(s) filmek már nem egy számítógépes játék ihletői voltak. Az Alien Breed egy újabb változat, amely nem kötődik ugyan a filmhez, de története, stílusa ugyanaz. 2191-ben vagyunk. Az Intex rendszer egy fontos kutatóállomásával megszakad minden kapcsolat. A legközelebbi járőrhajó, fedélzeten két kommandóssal, leszáll, hogy körülnézzenek. Az egész bázist ellepő, nyüzsgő idegen sereg fogadja őket...

A program egy felülnézeti, mászkálós-lövöldözős játék. A felülnézet ellenére, a látvány és a hangulat fantasztikus! A játékot ketten is játszhatják. Ilyenkor problémát okozhat, hogy a játékosok nem tudnak egymáson átmenni, így egyik játékos beszoríthatja szerencsétlen társát az idegenektől hemzsegő szobába.

A játékban hat szintet kell végigjátszanunk, mindegyiken egy adott céllal. Az első szint amolyan „bemelegítő terep". Amellett, hogy az idegeneket irtjuk, gyűjthetünk elektronikus kulcsokat, amelyek az ajtókat nyitják, szerezhetünk elsősegély-csomagokat, amelyek az energiánkat növelik vissza, muníciót, felvehetünk extra életet és szerezhetünk pénzt. A pénzért a mindenhol megtalálható (és nagyjából) még üzemképes) Intex System számítógépjeinél vásárolhatunk. Azon kívül, hogy kezdeti géppisztolyunknál komolyabb arzenállal láthatjuk el magunkat (lángoló, lézerfegyver, stb.; fegyverváltás ALT-tal), meg is vehetjük a korábban említett felszerelési tárgyakat (muníció, kulcs, elsősegély, élet). Lekérhetjük a szint térképét, és vehetünk egy kis kézi radart, amivel ezt ezután bármikor megismételhetjük (M billentyűvel). Az Intex System (méh békeidőből) tartalmaz egy faltenisz játékot is. Egy kis kikapcsolódás, ha valaki unja az Alien Breed-et. Pénzt nemcsak találni lehet, minden megölt idegenért fejpénz gazdagítja hitelkártyánkat.

Utunkat nemcsak zárt ajtók és förtelmes idegenek nehezítik meg, hanem erőterek, elektromos és energiacsapdák, és persze az egyre terjeszkedő idegen organizmus váratlan meglepetései (csapdák a padlón, savval teli tavak). Térkép nélkül igen nehéz a tájékozódás – az első néhány játék a kulcsok hiánya miatt fog véget érni, nem pedig azért, mert elfogynak az életeink.

TIPPEK A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Mint már említettem, az első szint csak gyakorlás. Érdemes szinte mindent összeszedni itt. Kivételt képeznek a zárt ajtók mögött levő pénzek. Egy kulcs ugyanis többet ér 100 creditnél. Megfelelő mennyiségű tápolás és lőgyakorlat után keressük meg a liftet (kék kör), és menjünk át a második szintre.

Itt a rendszer főszámítógépéz kell „életre keltenünk". Jó módszer új szintre érkezésnél, ha elővesszük kézi-radarunkat, és megtervezzük az útvonalunkat. A számítógép a pálya jobb oldalán, középen van. Hogy eljuthassunk oda, a térkép teljes alsó felét be kell járnunk (a felsőbe nem érdemes menni). Eleinte elég, ha csak megtaláljuk a célt, később már figyelhetünk arra is, hogy milyen mellékutakon milyen tápszereket lehet begyűjteni. A számítógép aktiválásához egyszerűen érintsük meg. A háttér vörös árnyalatra vált, és megindul a visszaszámlálás. A lifthez gyorsan visszajuthatunk, egyszerűen csak végig kell menni balra a folyosón. Érdemes azonban még előbb elmenni felfelé, majd a jobb felső sarokból balra, mert itt van egy kiváló tápszoba.

A harmadik szinten a generátort kell megtalálnunk, amely a jobb alsó sarokban van. Legcélszerűbb útvonal lefelé, majd jobbra a kanálisban. Ezek az idegen trutyival teli árkok nem veszélyesek, de csak bizonyos helyeken lehet kimászni belőlük! A végcélt egy jól megtermett anyakirálynő-szörnyeteg őrzi. Ez, és a későbbi pályákon előforduló kollegái ellen biztos taktika az, ha közeledtére a sarokba tapadunk (itt nem tud elérni), majd amikor eltávolodik, megsokszorozzuk. Ha közeledik, vissza a sarokba.

A negyedik szinten először érdemes elmenni a nyugati szekcióba tápolni. A cél a keleti oldal közepénél valamivel lejjebb van. Ezen a szinten még inkább, mint a többin, előfordulhat hogy elfogy a kulcsunk! Ne spóroljunk tehát, inkább vegyünk, ahelyett, hogy arra várunk, hogy belebotlunk egy-két darabba. Ezen a szinten már vannak elektronikus kereszteződés-zárak, amelyek csak egy irányba engednek

át, de ha valaki ügyes, középre beállva, ferde lövéssel kapásból átkapcsolhatja őket. Az anya legyűrése után még egy egyszerű ügyességi részen is át kell küzdenünk magunkat. Mindenki vegye elő a régi ugrálós játékokban nevelt reflexeit.

Az ötödik szint már annyira visszataszítóan komplex, hogy én sem rajzoltam le a papírra, feltérképezve a maximális tápolás útvonalát, hanem csak igyekeztem átvergődni rajta. Haladási irány kelet-délkelet, majd észak, és a jobb felső sarokból nyugat. Az utat könnyen meg lehet találni kézi radar segítségével. A célunk valahol a bal felső blokk közepén van (a radar X-el jelöli). Visszafele jönni másfelé kell, délre, majd keletre.

A hatodik szinten már sem tápszerek, sem terminálok nincsenek, csak nyüzsgő alien sokaság. Az út aránylag rövid, de veszélyes, és itt már nem sok élete szokott lenni az embernek. A főidegen a jobb alsó sarokban tanyázik, őt kell a szokásos technikával hidegre tenni. Amikor a szirénák megszólalnak, nem kell a starthelyre visszamenni, csak egyszerűen kimegyünk jobbra, és megnyertük a játékot.

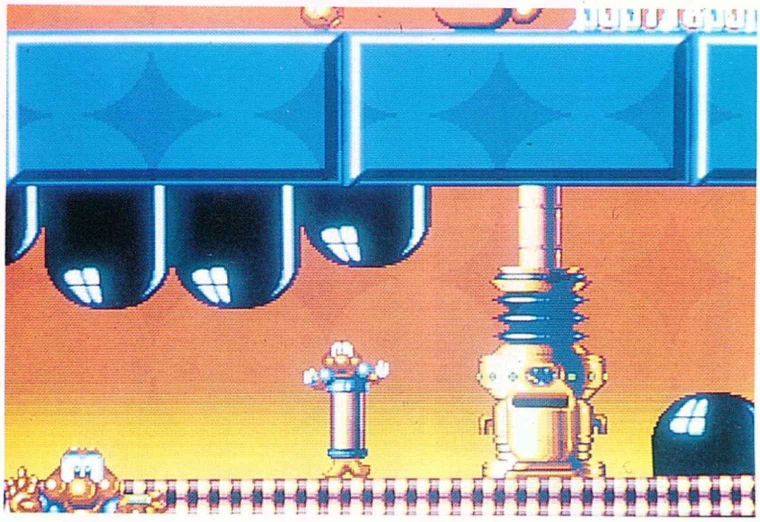
Általános tanácsok: a 2. szinten vegyük meg a plazmavetőt (vagy amint tudjuk), a negyediken a lézert. Más fegyvert nem érdemes venni. Mindig tervezzük meg, merre akarunk menni, nézzük meg a térképen, hány kulcs kell, és inkább vegyünk, minthogy közben fogyjon el. Folyamatosan mozogni kell, egy percre sem szabad megállni. Mivel sok extra életet találhatunk, viszont nem lehet több életünk a kijelezhetőnél, inkább az extra életek felszedésével tankoljunk mint vöröskeresztes csomagok vásárlásával.

A játék jól játszható, nagyon szép grafikája van, változatos. Nem elég az őrült lövöldözés, pontosan meg kell tervezni az útvonalunkat, felmérni, hogy hol, milyen készleteket találhatunk utunk folyamán. A játék intrója is nagyon látványos, olyan, mint egy részlet egy igazi sci-fi-ből (200 fázisú ray-tracing animáció). A kiváló hangeffektek mellett döbbenetesen jó minőségű digitalizált női hang tájékoztat arról, ha valamiben hiányt szenvedünk, megérkezünk valahová, vagy belépünk a számítógépbe. Sajnos a programban van néhány bug, pl. benneragadhatunk a falban. Ilyenkor nincs megoldás, újra kell kezdeni a játékot.

Mike Murphy

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	
ZENE	94	
JÁTSZHATÓSÁG	82	
Összesen:	86	

Robocod



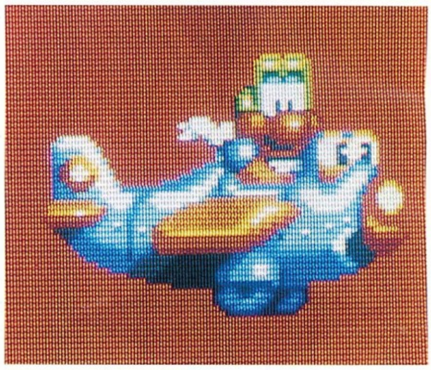
FOTÓ: AMIGA

Félig hal, félig robot

Aki ismeri a Super Mario sorozat valamely tagját (a Nintendo cég gépein léteznek), az ismeri a világ egyik legsikeresebb ügyességi-mászkálós játékát. Eddig ilyen „abszolút" program Amigára nem született, mondjuk a Rainbow Islamds majdnem feljutott a csúcsra. Most a MILLENIUM jóvoltából megszületett a ROBOCOD, s valami csodálatos!

Az előd, a James Pond sem volt rossz játék, szép volt, érdekes, de egy idő után felejthető. A folytatásban a gonosz főszereplő, Dr. Maybe most kissé északabbra helyezte főhadiszállását, s halálos pingvineket készít játékgyárában, fenyegetve ezzel a pingvineket is, meg a vásárlókat is. James Pond, alias ROBOCOD azonban nem tétlenkedik, s szuper robo-ruhájában útnak indul, hogy útját állja az őrült tudósnak – hiszen ő az állatok és emberek nagy védelmezője.

A játék az első képernyőtől az utolsóig tökéletesen megszerkesztett, s ebbe beletartozik a grafika is. Első látásra mintha számtalan szín lenne a képernyőn, s ezek bombasztikusan vannak egymás mellé válogatva. A sprite-ok jópofák, mókásak, az egész hangulat nagyon humoros. A pálya parallax scrollozása sima, a tárgyak és épületek mozgatása úgy van megoldva, hogy tényleg térbeliség érzetét kelti. Ezek még teljesebbé teszik az élvezetet. Mivel az első pályán nincsenek ellenfelek, a játékos tökéletesen begyakorolhatja a joy kezelését; szükség is van rá, mert Robo csúszik, mászik, ugrik, nyúlik! A tűz gomb folya-



matos nyomására hősünk megnyúlik, így kapaszkodhat fel magasan levő objektumokra, ugrás közben pedig ráhuppanhat az ellenfelek fejére, így irtogatva őket.

A játékgyár 14 pályára oszlik. Minden pályára egy ajtón kell belépni, amelyen ábrázolva van, hogy milyen helyzetet is találunk bent (teniszütő a sport-szinten, teddy mackó a játékállatok szintjén, kérdőjelet a fő ellenségeknél). Bejuthatunk persze rejtett szobákba is, de ezek a megnyeréshez nem szükségesek. A pályákon midig meg kell találni bizonyos számú pingvint, aztán usgyi a kijárathoz! Aki a pontszám növeléséért játszik, az minden egyes szintet járjon végig, de egyébként elég mindig a főellenségek előtti legnehezebb pályát végigcsinálni, hogy tovább lehessen jutni (azaz az eddig zárt ajtók is kinyíljanak).

Oldalakat lehetne még írni a ROBOCOD-ról, de felesleges. Ajánlom, hogy mindenki, még a szimulátorrajongók is próbálják ki. Régen szorult ennyi szuper ötlet egy játékba. Bravo Millenium!

by B

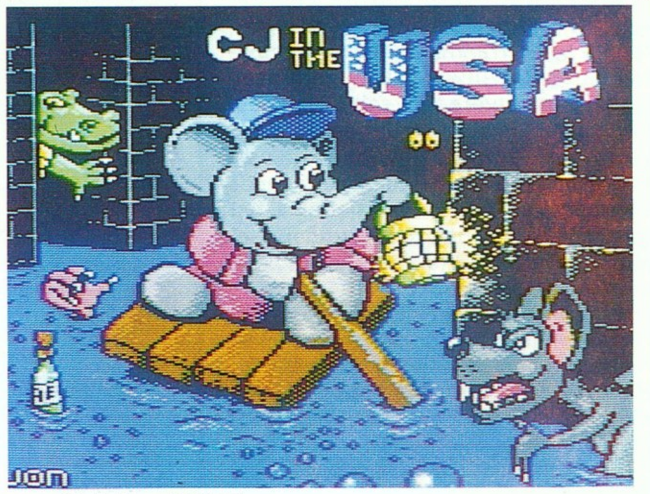
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	99	
ZENE	93	
JÁTSZHATÓSÁG	95	
Összesen:	96	

Játék tallózó



Pegasus

Jónéhány shoot'em up készült már Amigára, de mitológiájú témájú alig. A PEGASUS-ban Perseus szerepét játszuk, aki nem kisebb feladatra, mint a Sátán elpusztítására készül. Ehhez segítségére lesz egy csodálatos szárnyas ló, Pegasus. Amíg eljutunk a pokolba, 4 pályán kell átjutni: sivatag, mocsár, jég és háború. A horizontálisan scrollozó szintek további 5 részre oszlanak, tehát hosszú küzdelemre készüljünk fel. Először mindig a ló hátán ülve harcolunk, majd gyalogosan kell megküzdenünk a Sátán zsoldosaival. Mint minden lövöldözős programban, itt is találkozunk a szokásos extra fegyverekkel, amelyek sajnos nem túl látványosak. A GREMLIN GRAPHICS grafikusai alapos munkát végeztek – a játék szuper hátterei feledtetik velünk, hogy csak egy bugyuta játékkal állunk szemben. Viszont egy lövöldözős játékhoz kevés a szép háttér, ezért nem fog a Pegasus a listák élére kerülni. Talán az 50 szint egy kicsit sok egy átlag játékosnak, főleg, hogy a program egyáltalán nem könnyű.



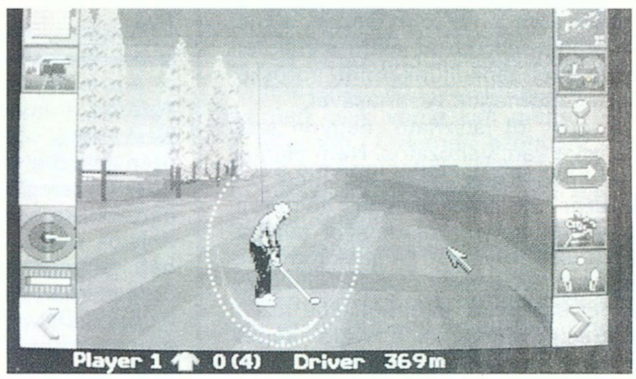
CJ in USA

Az Elephant Antics sem kerülhette el a sorsát, neki is megszületett a kistestvére. Bár sok változást nem hozott az elsőhöz képest, de a jólismert Ash and Dave alkotópáros most is jó munkát végzett. A figurák továbbra is ennivalóak, a grafika maradt a régi, megszokott magas nívón, a zene/fx szintén hangulatos. Igazi mászkálós játék a rá jellemző minden humorral és bájjal. Akik szeretik a „mütyűrös" játékokat, azok rajongani fognak érte (velem együtt).



Death Bringer

Aki igazán szép játékot akar látni Amigán és megígéri, hogy mélyebb tartalmat nem fog keresni benne, az töltse be a DEATHBRINGER-t! Soha nem látott hátterek, gyönyörű sprite-ok, bombasztikus hatású scroll, atmoszférikus hanghatások jellemzik. Sajnos, ezzel kimerült a pozitív jelzők tára. Egy átlagos mászkálós programmal állunk szemben, amiben a joy tekergetésén és folyamatos időzítésen kívül nem sok teendőnk van (aki elég jól tud angolul, az még egy mini novellát is elolvashat a játék elején). A történet is kínálja ezt: hősünk megszerez egy mágikus kardot, amit egy jó varázsló készített, de egy gonosz varázsló megbűvölt. Emiatt a karddal folyamatosan gyilkolni kell tulajdonosának. Ha nem kap „vérutánpótlást", teljesen elgyengíti hordozóját. A megoldás tehát, hogy lekaszabolunk minden élőlényt, amely mozog! Ez egyebként senkinek sem fog nehezére esni, mert a kígyók, óriások, goblinok s hasonló dogok szinte kínálják magukat. Annyit azért elárulok, hogy előbb-utóbb valami megnyerésfélét is láthatunk, ami valamennyit kárpótol szenvedéseinkért. Mint már említettem, a grafika csodás, tehát a vizuális élmény garantált – egyelőre csak az Amiga tulajdonosoknak.



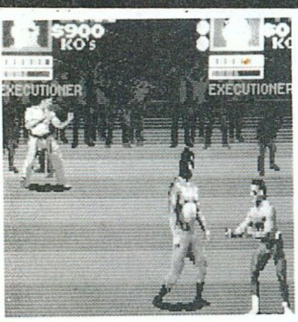
MicroProse Golf

Mi újat lehet még a golfban csinálni egy PGA Golf vagy egy Leaderboard Golf után? Ha semmi okos nem jut eszünkbe, talán nézzük meg a MicroProse legújabb próbálkozását.

Bár az alap természetesen nem változott, a körítés fantasztikus lett. A programban nem egy egyszerű golfot találunk, hanem vagy 10 különböző játékformát próbálhatunk végig, melyek mindegyike valami meglepetést, érdekességet tartogat számunkra. A pályán pedig szinte mindent beállíthatunk, kezdve a játékos lábainak helyzetétől az ütést rögzítő kamerák mozgásáig. Az egoisták minden ütésük felvételét visszajátszhatják, elemezhetik, a precízek pedig kinagyítva nézhetik végig a pályát és a lyuk környékét.

A program szerintem gyönyörű, érdemes kipróbálni!

PIT FIGHTER



Komoly várakozás kísérte a kizárólag digitalizált grafikából felépített látványos-véres verekedős játék, a Pit Fighter videojáték számítógépes konverziójának megjelenését. Sajnos, semmi professzionális, a Final Fight-hoz hasonlítható dolog nem született. Az intro ugyan elég jól meg van csinálva, de a játék közben a grafika meg sem közelíti az eredetit. A figurák nagyon nyúlánkak és a zene is monoton. A játszhatóság közepesnek mondható: megvan az Exploding Fist komplex irányítása, az erre alapuló stratégián, reflexeken alapuló harc nélkül.

Érdemes néhány szót ejteni az irányításról (nem biztos, hogy mindenki rájön két perc alatt). Mindegyik tűzgombbal együtt értendő, és ha jobbra nézünk: joy fel: ugrás; joy jobbra fel: ugró rúgás; joy jobbra: ütés; joy jobbra le: rúgás; joy le: lehajolás; joy balra le: felemelés (tárgyat és ellenfelet is); joy balra: védés; joy balra fel: speciális támadás.

A játékban tárgyakat is vehetünk fel, amelyeket hozzávághatjuk ellenfeleinkhez (shuriken), vagy harcolhatunk velük (bot). Játszhatunk egyszerre ketten is. Egy jó ötlet van az egészben: lehet BRUTALITY BONUS-t szerezni.



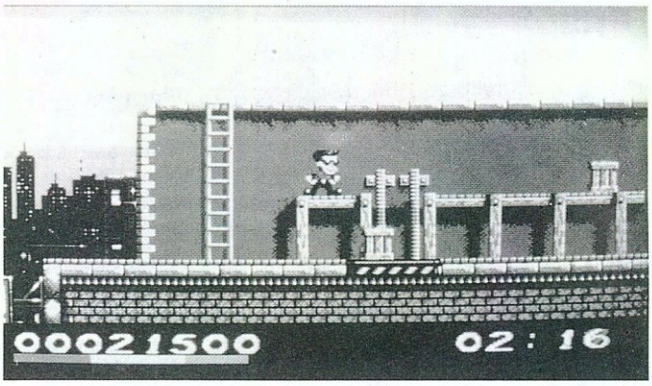
Turtles 2 – The coin op

Aki elolvassa a játék címét, az megtudja, hogy a Teknősök kalandjainak második feldolgozása a játéktermi változat alapján készült. Szerencsére az elődtől eltérően most a C–64-es változat jelent meg elsőnek, s grafikájára igazán nem lehet panasz.

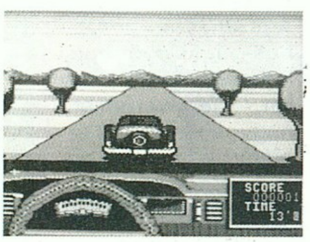
A játékban 10 pályán kell végigverekedni magunkat, a Golden Axe-hoz hasonlóan a képernyőn látható összes ellenfelet kiírtva. A pályák végén egy külön képernyőre jutunk, ahol a fő ellenségek egyikével kell összemérni tudásunkat. Ezek a formák erősebbek és sokkal képzettebbek, mint társaik, de az első néhányat még így is minden nehézség nélkül legyőzhetjük. Az akció folyamatos, az ellenfelek tömegével támadnak ránk, s változatos stratégiákat alkalmaznak. A folyamatos támadás közben hősünk több féle módon is írthatja az ellenfeleket, a sprite animációja szokatlanul jó.

A T2 az utóbbi idők legszebben kivitelezett C–64-es játéka. A hátterek változatosak, a prite-ok jól kidolgozottak, s szokatlanul jól animáltak. A hanghatások illeszkednek a hangulathoz. Aki a verekedős játékokat szereti, az szerezze meg (addig is, amíg a First Samurai megjelenik).

Hudson Hawk

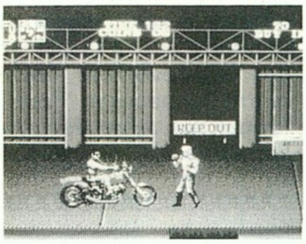


A mozifilmek alapján készült játékokat azért szeretik a cégek, mert a film sikere általában „eladja" a programot. Szerintem a HUDSON HAWK című film egyáltalán nem volt egy nagy durranás, így mérsékelt érdeklődéssel vártam a játékot. Megjött. Aki esetleg nem lenne tisztában a történettel: a Candy Gang nevű csoport a világ meghódítására készül, mégpedig egy „aranycsináló" gépezettel. A gép beindításához viszont szükség ven néhány apróságra – Leonardo Da Vinci egy-két találmányára. Ezeket kell megszerezni foglalkozását tekintve tolvaj hősünkkel, az idővel is versengve. A játék három pályából áll, ezek pedig további 4 részre oszlanak. Ellenségeink főként őrök, őr kutyák, s hasonló jószágok. A grafika igazán jó, C–64-en is, Amigán is, de a Special Fx programozói mindig csúcs munkát végeznek. A játékmenet már nehezebben besorolható, mert egyesíti a mászkálós és ügyességi elemeket, s ráadásul embertelenül nehéz. A fő sprite-nak van egy sajátos „csúszása", ami azért idegesítő, mert gyakran centis helyeken kell megállni, ide-oda rohangálni. Éppen ezért ezt a rendkívül szép programot csak azoknak ajánlom, akik sok ügyességgel és türelemmel rendelkeznek.



Chevy Cheese

Hogy a játéknak mi köze van a népszerű amerikai komikushoz, arról fogalmam sincs. Lehet, inkább a Chevrolet beceneve (Trabant = Trabi) van elrejtve a névben? E második tipp találóbb, hiszen egy autóverseny-programról van szó. Ennek az elegynek nagyon jónak kellene lennie, de nincs ez így sajnos a CC esetében. Egy olcsó autóversenyről van szó, még elviselhető grafikával, beteges effektekkel, zsenge játékmenettel. Ennél több jót nehéz lenne mondani róla. Egy kicsit Turbocharge, egy kicsit Turbo Outron, de van benne Test Drive elem is, mindez egy file-ba sűrítve.



Double Dragon 3

A verekedős játékok legsikeresebbikének, a Double Dragon-nak újabb része készült el, amely minden tekintetben felülmúlja elődjeit, tehát abszolút sikervárományos! A STORM programozói specialistái a játéktermi gép átíratoknak, s ezúttal is beletaláltak: az Amiga verzió óriási (a sprite-jai különösen), C–64-en pedig mérlegelve a lehetőségeket ismét egy klassz játékot hoztak össze (mint a Rod Land-nál). A szokásos tömény verekedés mellett küzdhetünk motorosokkal is, a boltokban vásárolhatunk extra-trükköket, szerepeltethetünk más figurákat is, melyek különböző fogásokat tudnak, s számos fegyvert is bedobhatunk. Az öt küldetés során 14 különböző pályán kell átjutni, s nem kevesebb, mint 28 féle ellenfelet billenthetünk f✻✻éken. Szerintem a sorozat előző tagjai is különösen hangulatosak voltak, két játékos számára pedig egyenesen ideálisak, s a DD3 sem kivétel ez alól. A grafika Amigán egy-az-egyben játéktermi, C–64-en pedig a lehetőségekhez képest tökéletes.



Roadrunner '91

Kedvenc rajzfilmfigurám a Kengyelfutó gyalogkakukk, ezért nagy lelkesedéssel töltöttem be a játékot. Kár volt úgy sietném. Ha ismertek rossz feldolgozást, akkor ez az. Blőd játékötlet (kerüld ki, bújj le, ugorj vagy gugolj érte; ezek a játék kulcsmozzanatai), semmi zene, bágyatag hangeffektek. A grafika első látásra tetszett, de aztán abból is kiábrándultam. Nyolc pálya, amiből 4-4 ugyanaz, csak egy kicsit gyorsabb az előzőnél. Egyedül az tetszik, amikor a prérifarkas lezuhan a szakadékba, nagyon jópofán van megoldva. Csak elvetemült gyűjtőknek!



Gauntlet 3

Ennek a játéknak akár Gauntlet 3D is lehetne a címe, mert az ősrégi program '91-es felújításáról van szó a történet most térben ábrázolódott. A program teljesen megegyezik elődjeivel, választott karakterünkkel (vagy karaktereinkkel, ha ketten küzdünk) számtalan kincsesládát kell kifosztanunk, élelmet és küldetésünket segítő cuccokat gyűjtögetnünk. A játéktér igen nagy, s változatosan ábrázolt, a kijárathoz vezető út egyértelmű, így eltévedni szerencsére lehetetlen. A ránktörő szörnyeket egy-két lövéssel kiírthatjuk, de mivel nagy számban fordulnak elő, érdemes „származási helyeiket", a koponyás kalitkákat megsemmisíteni. A főcél, hogy élve átjussunk a pályákon (megleljük a kijáratot), s elpusztítsuk a „Hanyatlás Lordját". A program igen szórakoztató, grafikája Amigán átlagos, C–64-en kiemelkedő. Az elődöktől eltérően nem csak 4, hanem 8 karakter választható, ez változatosságot visz minden újrajátszásba.



Amnios

A PSYGNOSIS cég egyre több lövöldözős játékot készít, amelyek közül érdekes megoldásaival emelkedik ki a különös nevű AMNIOS. Egy távoli galaxis békésen együttélő lényeit veszély fenyegeti, ezért bocsátják útjára az Amnios-t, a szuperhajót, hogy győzze le a támadó ördögi lények hordáit. A szuper grafika és hanghatások csak emelik a hangulatot, de a fő újdonság abban rejlik, hogy nem horizontálisan vagy vertikálisan, hanem felülnézetben tetszőleges irányba repülhetünk. A hátterek szinte túlrajzoltak, mindegyik csodálatos, mégpedig különös „idegen" stílusuk miatt. Az akció igen gyors, néha sajnos túl nehéz a lövedék sűrűjében utat találni. Emiatt a programban beépített kódrendszer van, amellyel később tetszés szerinti pályához juthatunk vissza.

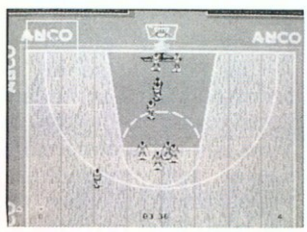
Múltkor az UTÓPIA, ebben a hónapban az AMNIOS volt az, ami megihlette grfikusunk fantáziáját. Reméljük olvasóinknak tetszik a borító.

Tip Off

Ilyen kosárlabda még nem volt! Egy mérkőzésen akár négyen is játszhatunk, ketten-ketten egymás ellen. A bajnokságban pedig minden csapatot más-más játékos irányíthat.

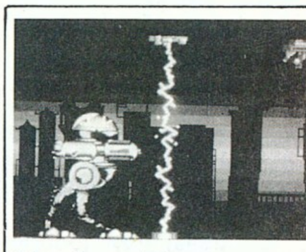
A mérkőzéseket felülről látjuk, s bár a grafika szép, a játékosok szerintem elég kicsik. Nagyobb figurákkal élvezetesebb lett volna a játék.

A játékot egyébként a megszokott módon irányíthatjuk. A labdát birtokló ember rövid tűzre kosárra dob, hosszúra pedig valamelyik irányba passzol. (A dobást és a passzolást edzésen egy, a mérkőzéseken



megszokottnál jóval nagyobb és jobban mozgó játékossal gyakorolhatjuk).

A program további érdekessége, hogy saját csapatot állíthatunk össze benne, melynek adatait (testsúly, magasság, életkor...) lemezen tárolhatjuk. Az azonban elég fura, hogy bár a program négy nyelven beszél, angolul nem tud. Mindenesetre kis társaságoknak remek élményt fog nyújtani.



Under Pressure

MInden hónapban megjelenik néhány nagyon jó játék, és több tucat középszerű, azonnal elfelejtendő program. Előbbieket arról ismerhetjük meg, hogy nyüzsögnek az újságok a hirdetéseiktől, a pozitív kritikáiktól. A tucatjátékokat legfeljebb megemlítik. Az Under Pressure az utóbbi kategóriába tartozik. Nagyon szép háttér előtt egy hatalmas robottal gyalogolunk, és ugrálunk, lövöldözünk mindenre, ami mozog. A szanaszét potyogó bonus-csigák gyűjtögetésével fejlesztgethetjük pajzsunkat, fegyverünket. Bár nagyon látványos az egész, hiányzik belőle az igazi mozgalmasság, az, ami a játékost a székhez köti (lastability).

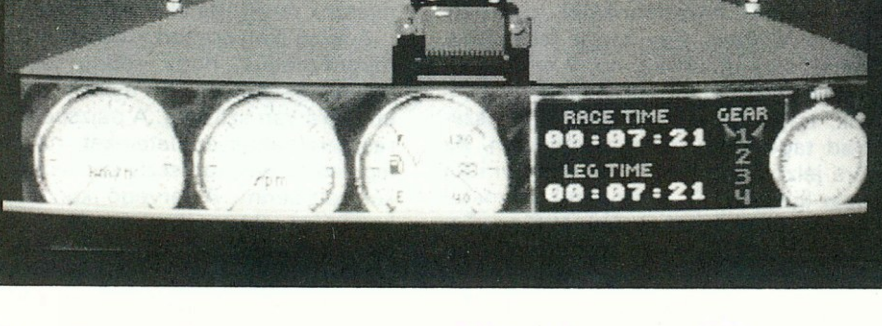


Fantasztikus grafikák

1000 Miglia

Autóverseny a húszas években, Olaszországban. Ma már csak múzeumokban megcsodálható versenyautókkal, nagyapáink emlékezetében élő utakon. Az önmagában is nagyon izgalmas témát az egyre inkább az élvonalba tartozó olasz szoftverház – a Simulmondo – fantasztikus grafikával kiegészítve valószínűleg a toplisták élére emelte.

FOTÓ: AMIGA



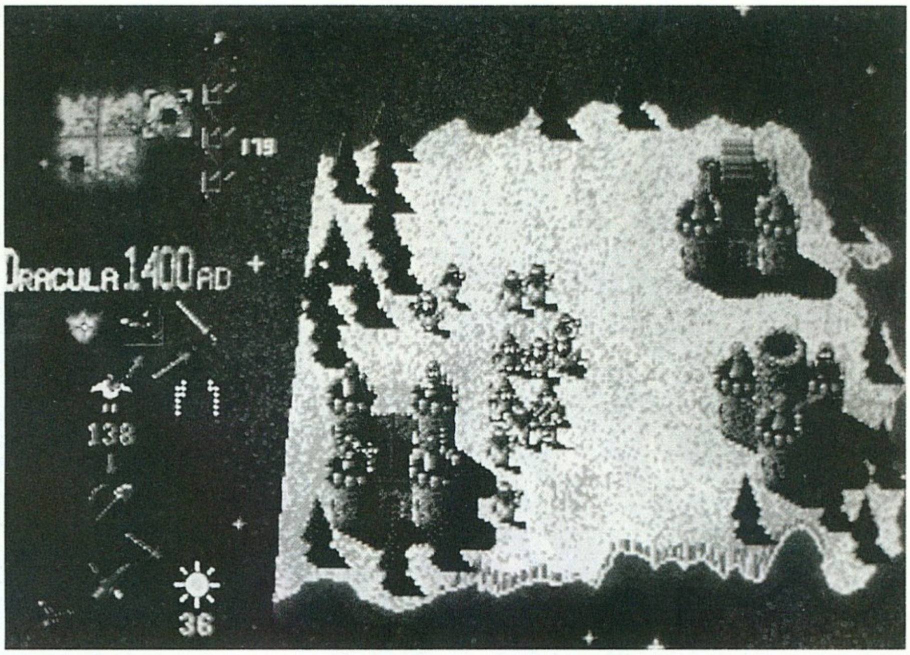
A játékban tulajdonképpen egy itáliai körversenyen veszünk részt, ahol a vezetésen túl autónk műszaki állapotára is állandóan ügyelnünk kell. Feladatunk azzal kezdődik, hogy a rajt előtt össze kell válogatnunk a tartalék alkatrészeket (Spare Parts), verseny közben pedig minden baleset után egyből nekiláthatunk a javításnak. (Ezt tulajdonképpen a gép végzi el, ha van elég alkatrésze, de a mi időnk megy vele.) A körverseny során részszakaszokat kell teljesítenünk. Ezek elején mindig néhány sort olvashatunk az előttünk álló utak állapotáról, az időjárásról és a várható nehézségekről. A szakasz végén pedig a gép azonnalk értékeli is vezetésünket.

A játék elején választhatunk már létező vagy előzőleg mentett versenyek között, de újat is létrehozhatunk. Ekkor a sofőr nevén és autója típusán (Choose Car) túl beállíthatjuk ügyességét (Skill), ellenállóképességét (Resistance) és műszaki érzékét (Mechanics), melyek jelentősen befolyásolják későbbi eredményeinket.

Az útvonalak teljesítése, különösen jeges útviszonyok között nagy ügyességet és jó reflexeket igényel.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	92	
Összesen:	95	

A stratégiai játékok reneszánszukat élik, teljesen új formában. A játéktér 3D-s, figuráink valós időben rohangásznak fel-alá a csatatereken, és akkor is elfoglalják magukat valamivel, ha éppen nem adunk nekik semmilyen utasíást. No és persze a háború eszközei sem mindig hagyományosak... Az új kategóriát „isten-játékoknak" keresztelték el, és a Populous, Powermonger után most a Megalomania a soron következő.



A legújabb isten-játék

MEGALOMANIA

A program, bár egyértelmű, honnét vette az ihletet, rengeteg eredeti ötletet tartalmaz. Négy istenségnek kell tíz pályán megküzdenie a világ uralmáért. Minden pálya (kivéve az utolsót) három szigetből áll, amelyeken egy, kettő vagy három isten próbál abszolút uralmat szerezni, persze rajtunk kívül. Minden pályán egyre magasabb népünk kezdeti technikai civilizációja. Ezt a pályán ki-ki ízlése szerint fejlesztgetheti. Így fordulhat elő, hogy pl. ősemberek küzdenek meg kétfedelű bombázó repülőkkel.

A program, bár egyértelmű, honnét vette az ihletet, rengeteg eredeti ötletet tartalmaz. Négy istenségnek kell tíz pályán megküzdenie a világ uralmáért. Minden pálya (kivéve az utolsót) három szigetből áll, amelyeken egy, kettő vagy három isten próbál abszolút uralmat szerezni, persze rajtunk kívül. Minden pályán egyre magasabb népünk kezdeti technikai civilizációja. Ezt a pályán ki-ki ízlése szerint fejlesztgetheti. Így fordulhat elő, hogy pl. ősemberek küzdenek meg kétfedelű bombázó repülőkkel.

A program kezelése nagyon egyszerű, ikonvezérelt, és emellett tartalmazza a közelmúlt egyre népszerűbb felfedezését (amit sokan spanyolviasznak is neveznek), miszerint nagyon szépek és színesek az ikonok, de ha odaírják mellé, hogy mit jelentenek, akkor még hasznosak is. Minden sziget előtt megadhatjuk, hogy hány emberrel akarjuk végigjátszani. Minden pálya elején kapunk 100 embert, ebből kell gazdálkodni a három szigeten (no meg azokból az emberekből, amelyeket az előző pályáról áthoztunk). A gép sorsolja, hogy milyen sorrendben rakhatják fel a játéktérre a kezdő váraikat. Az emberek számának megadása és a vár felrakása után kezdődik a játék.

A JÁTÉK KEZELÉSE

A játék-kép bal felső sarkában látjuk a térképet, jobb oldalt van a játéktér, bal oldalt a vezérlő ikonok. A játéktéren mindig a térkép egy mezőjét láthatjuk, a térképre clickelve választhatunk másikat. Az ikonok közül a középső egy emberke. Ez jelzi, hogy hány emberünk van a várban, aki épp nem csinál semmit. Azazhogy az ember sosem szereti a semmittevést, és mint köztudott, a jobbágyok el tudják foglalni magukat a kemény télen is, amikor a földeken nincs munka. Ennek következményeként az itt áldogáló embereink folyamatosan szaporodnak.

Ettől balra látható az izzólámpa-ikon. Itt találhatunk fel mindenféle technikai újdonságot. A három ikon-oszlopból a jobb oldalaiban a támadó fegyverek, a középsőben a védekező fegyverek, a bal szélsőben a várat újjáépítő pajzsok láthatóak. Az itt látható bigyókat találhatjuk fel. Az, hogy egy tárgy szerepel-e itt, kizárólag attól függ, hogy rendelkezésünkre áll-e legalább egy példány előállításához szükséges nyersanyag. Ha a tárgy bal felső sarkában W betű szerepel, ez azt jelenti, hogy nem lehet közvetlenül nyersanyagokból összefabrikálni, gyárban kell előállítani. Egy tárgy feltalálása mindössze abból áll, hogy miután kiválasztottuk, az ember-ikonnál megadjuk, hogy kis közösségünk hány szabad tagja dolgozzon a projecten. Az óra jelzi, hogy a művelet mennyi időt vesz igénybe. Ez az emberek számától és technikai fejlettségünktől függ. Talán érthető, hogy egy atombomba feltalálása még több száz középkori tudósnak is komoly fejtörést okozhat... Néhány tárgy feltalálása után általában fejlődik a technikai szintünk (Hang: "We advanced a tech level"). Ilyenkor a várunk korszerűsödik, és persze változik az évszám is a főmenüben.

Vannak nyersanyagok, amelyeket egyszerű gyűjtögetéssel szerezhetünk be (fa, csont, kő), ezek automatikusan termelődnek. Vannak olyanok, amelyeket külszíni fejtéssel bányászhatunk, az ókortól kezdve. A kora középkortól már bányát is építhetünk, amivel a mélyebben fekvő nyersanyagokat (akvárium, hagyma, ???) termelhetjük ki. A késő középkorban megépíthetjük a gyárat, amelyben a bonyolultabb szerkezeteket (nyílpuska, ágyú, stb.) előállíthatjuk. Az újkortól lehet laboratóriumunk, amely az igazán komoly találmányokhoz kell.

A bánya, gyár és laboratórium építésénél egyszerűen csak azt kell megadnunk, hogy hány ember csinálja, és ettől függ, mikor készül el. Ugyanígy a nyersanyagok kitermeléséhez bányászok munkába állítása szükséges.

A felső ikon-sorban a kék tekercsnél megnézhetjük, hogy eddigi találmányainkhoz milyen és mennyi nyersanyagra van szükség. A pajzsocskánál restaurálhatjuk épületeinket, ha esetleg valamelyik agresszív szomszédunk kárt tett benne. A várvédő ikonnál hős katonákat rakhatunk a bástyákra. Hogy milyen felszerelést adhatunk nekik, attól függ, hogy milyen védekező fegy-

vereket találtunk fel. Pl. van már íjunk. Clickeljünk rá az íjra, majd vigyük az egyik bástyáihoz a kurzort. A várvédőt így beoszthatjuk őhelyére. Ahhoz, hogy védőket állíthassunk fel, szabad emberek is kellenek! Ha van gyárunk, bányánk, laborunk, ezekbe is rakhatunk védőket.

Az utolsó ikon a kard, itt egy támadó sereget rakhatunk össze. Ez állhat fegyvertelen emberektől, vagy a már feltalált támadó fegyverekkel felszereltekből. A sereget a megfelelő fegyvernemekre clickelve állíthatjuk össze. Minden fegyverhez kell persze valamilyen nyersanyag (fejlettebb szerkezet esetén legyártott példány), és szabad ember(ek). Miután kész a sereg, a térképen mutassuk meg, hova akarjuk őket lerakni. Ha egy üres területre, akkor ott egy új várat kezdenek építeni. Ha ostrom alatt állunk, kirakhatjuk őket a saját területünkre, megerősítve így a védelmünket.

A térkép melletti emberke-ikonnal állíthatjuk az idő múlásának sebességét. Az alatta levő pajzsok a többi játékost jelképezik. Ezekre clickelve szövetséget köthetünk, ill. bonthatunk fel. A szövetség fő előnye az, hogy az illető játékos egy ideig nem fog minket megtámadni, de előny az is, hogy együtt lehet támadni egy másik játékost.

NÉHÁNY TIPP

Az első néhány szigetet 10–15 emberrel meg lehet oldani. Később ez a szám nő, de ha valaki ügyes, a 9. szinten már akár 300 emberrel indulhat. Eleinte hagyjuk, hogy szaporodjanak az embereink, majd törekedjünk a villámgyors technikai fejlődésre. Ha néhány szinttel magasabban vagyunk, akár tízszeres túlerővel is elbánhatunk. Viszont igaz a sok lúd disznót győz elve is. Ha van 5 repülőnk, küldjünk velük még 245 ősembert, és a győzelem biztosítva lesz. Sok pályán kritikus az elhelyezkedés, ugyanis nem minden mezőn van meg minden fegyver előállításához szükséges nyersanyag. Ha rossz mezőt választottunk, annyi baj legyen – kezdjük újra a pályát, ahelyett, hogy kínlódunk (ESC). Érdemes legalább még 1–2 várat építeni, hogy az embereink jobban szaporodjanak. Megfigyelésem szerint akinek rengeteg embere van, biztosan nyer, akármilyen technikai fejlettsége van az ellenfélnek (legalábbis a kezdeti pályákon).

A 6. szinttől megváltozik a helyzet, ugyanis elérhetővé válik az atombomba előállítása. Az atombomba jelentősen eltér a többi támadó fegyvernemtől. Ebből ugyanis elég egyet lerakni bárhová, és az a terület megsemmisül minden építményével és élőlénnyel együtt. Ezenkívül a mező sugárfertőzötté válik, úgyhogy oda már be sem lehet lépni. Tehát mondhatjuk azt, hogy az nyer, aki először gyárt atombombát. Ez sajnos azt is jelenti, hogy a játék a 6. szinttől lealacsonyodik egy egyre inkább kiszámított versennyé, amelyben sem stratégiának, sem logikának nincs szerepe, csak annak, hogy kinek van több embere, és képes előbb atombombát gyártani. Persze valamilyen fenyegetést jelent a „defenzív" atombomba", amely ugyan nem védi meg városunkat, de automatikusan lepottyan arra, aki bombát dobott ránk. Hatásosabb védekezés a jövő fegyvere, a lézerágyú, amely le tudja szedni az atombombát, de általában hamarabb kapunk bombát, minthogy ezt feltaláltuk. Így, hacsak nem hoztunk át rengeteg embert a korábbi pályákról, az utolsó szigetek megnyerése kizárólag a szerencsén múlik (pl. a két ellenfelünk lebombázza egymást).

A 10. pálya, amelynek neve Megalomania, egyetlen szigetből áll. A pálya érdekessége, hogy ez már túl van az atombombán, túl van mindenféle fegyverkezésii versenyen – az istenek végső tartalékait vetik be (vagyis amit még a 9. szint után sikerült megtara-

nia). A végső csata után pedig következik a (nem túl látványos) megnyerés.

A játék LOAD/SAVE funkciója (OPTIONS) nem végez valódi lemezre mentést, mindössze csak egy pályakódot ad meg. Sajnos pálya közben (pl. két sziget után) nem lehet menteni, a kód ugyanaz, mint a pálya elején. Néhány pályakód annak, aki végképp nem boldogul:

SZINT

2. OWEDOVPVINY	6. WBNCCXDAACW
3. NAOCSXAXRHI	7. GRDBCFRNIUC
4. XVPAWLISWHK	8. YAXACTLFAIS
5. YWMCOBWAACA	9. UGBASRFJBOF

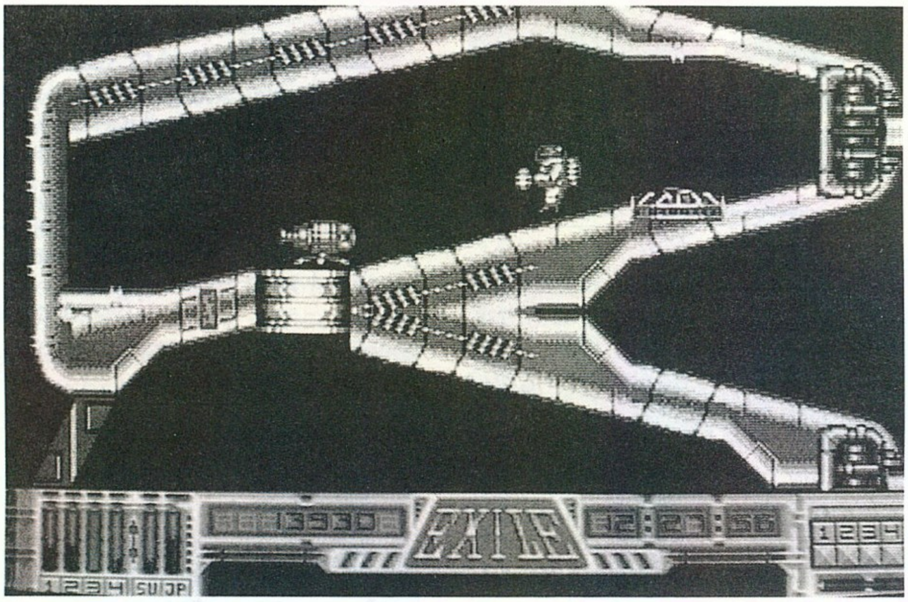
A játék zenéje és hangeffektjei nagyon jók, de legjobbak a hangulatos digitalizált szövegek, amelyek játék közben töltődnek, ezért nem vesznek el időt! A grafika is nagyon jól sikerült. A programból szerintem sokkal többet ki lehetett volna hozni, kevés pálya van, így kb. 2 nap alatt végig lehet játszani. Az atombomba-koncepció nagyon élethű, csak rontja (szerintem) a játszhatóságot az utolsó pályákon. No igen, és nincs két játékos opció. Ezek azok a dolgok, amelyek miatt a Megalomania nem sorolható egy kategóriába a Populous-szal (nem beszélvea Populous 2-ről), de azért benne van a legjobb ötvenben.

Mike Murphy

TOP LISTA

1992/január

AMIGA	C–64
1. KNIGHTS OF THE SKY	1. MECHANICUS
2. FUZZBALL	2. DIRTY
3. LEMMINGS II.	3. GULDKORN EXPRESS
4. POPULOUS II.	4. SU SWEET
5. TRADERS	5. DOUBLE DRAGON III.
6. LEANDER	6. CJ. IN USA
7. HEART OF CHINA	7. MOONFALL
8. WRESTLEMANIA	8. FINAL BLOW
9. DEVIOUS DESIGN	9. SMASH TV
10. ELVIRA - ARCADE	10. ROADRUNNER



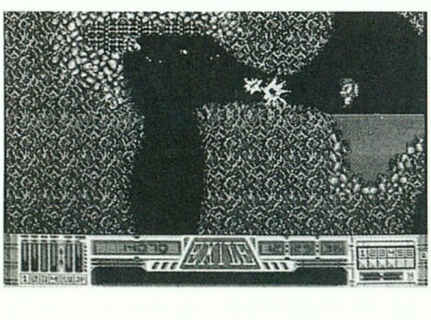
Az év játéka?

Exile

Azt hiszem nyugodtan állíthatom, hogy a még tavaly decemberben megjelent Exile a mászkálós, gyűjtögetős stílus ékköve, talán kategóriájában az év játéka címet is megérdemli.

Gondolom jópáran emlékeztek vissza szívesen a Thrust I–II-re. Nos, ezen játékok alkotói ismét bedobták magukat, és egy újabb remek „lebegős" játékkal lepték meg a stílus szerelmeseit.

Apró űrhajósunkkal akkora területet kell bejárnunk, hogy kiterítve egy világatlasz nagyságával egyenlő (ez nem vicc: a bejárandó felület közel 600 képernyőnyi!). Az űrbeli labirintus zsákutcákkal, átjárókkal, teleportokkal teli, egyszóval ideális a „térképészeknek". A játék annyira friss, hogy még nem sikerült feltérképeznem, de ígérem, hogy az egyik elkövetkező Csevegőben visszatérünk rá (ha valaki előbb végez vele, nyugodtan beküldheti). A rajz helyett inkább néhány fontos billentyűfunkció:



„Q" – haladás balra
„W" – haladás jobbra
„P" – haladás felfelé
„L" – haladás lefelé
„O" – célzás felfelé
„K" – célzás lefelé
„I" – célzás egyenesen
„Run/Stop" – lefekvés
„CTRL" – megfordulás
„CLR/HOME" – info
„‹" – kézbevenni
„›" elhajítani
„N" – letenni
„S" – zsebretenni
„G" – zsebből kivenni
„R" – teleport helyének kijelölése
„T" – teleportálás
„1–5 és balra nyíl" – fegyverváltás
„Z és V" – síp
„SPACE" – funkcióváltás
„F7" – load, save (disc, ram, tape).

Meglepőnek tűnhet, hogy a figura mozgatásához szükséges billentyűket is megemlítem, de a tapasztalatom az, hogy a játék sokkal élvezetesebb CSAK keyboard használattal. A joyt szerintem nyugodtan mellőzhetjük.

A játék során nemcsak fegyvereket, radioaktív kristályokat, sípokat és egyéb tárgyakat lehet felvenni, hanem gyakran bombákat is, amelyekkel nyílásokat tudunk robbantani az egyébként kinyithatatlan zsilipeken. Vigyázzunk, nehogy túl közel álljunk a detonációhoz, mert az végzetes lehet.

A teleport helykijelölése igen hasznos funkció, ami azonban összesen csak 4 helyen használható. A pontszámunk emelkedésével nő „élettartamunk" is, mivel annak értéke kezd fogyni, amint az első trükkre rájövünk (ez a következő: hagyjuk el a hajót a zsilipeken keresztül, melyek a mellettük levő gomb benyomásával nyithatóak. Ezután zuhanjunk le az űrhajó jobb oldalán a földre, majd fussunk a talajon jobbra, amíg egy kis aknára nem akadunk. Vegyük fel, loholjunk vissza a lenti űrhajórészlethez és robbantsuk ki vele a zárt zsilipajtót. Erre kapjuk első pontjainkat, amivel gazdálkodnunk kell. Innentől már minden a kitartásunkon múlik!). A teleportról még el kell mondani, hogy tárgyat cipelve sajnos nem lehet használni.

A játékhoz mindenképpen térképezésre van szükség, mivel mindent, amit cselekszünk szisztematikusan kell hogy tegyük, ugyanis például okáért aknából csak meghatározott számú található a területen, és persze azokis a leglehetetlenebb helyen vannak elhelyezve. Ne csüggedjünk, ha egy napi játék után sem jutottunk a játék végére; a programozók is – saját bevallásuk szerint – 6 órai játékkal tudják a végképet előcsalogatni! Egy utolsó tipp: a RAM-save praktikus funkció, használjuk előszeretettel!

A program összhatása: aprólékos és színes grafika, édes figurák, jól animált mozdulatokkal. A gravitáció meghökkentően jól szimulált, továbbá remek ötlet az „űrszél", ami szintén élethűre sikerült. Sajnos 64-esen a zene nem túl nagy durranás (ugyanis nincs), a hangeffektek pedig elég harmatosak, de funkciójukat betöltik (Amigán mindez jóval élvezetesebb). A kezdőkép pedig egy csoda! A végigjátszás pedig végre nem ötperces meló, hanem komoly feladat.

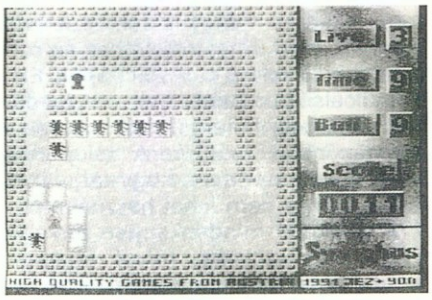
Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	91
ZENE	–	80
JÁTSZHATÓSÁG	95	92
Összesen:	90	94

Sysiphus

Találó név, mivel valóban elég sziszifuszi a játék megoldása. A célja a következő: egy kis golyót kell a kijelölt kulcslyukba beterelnünk, kövek mozgatásával. A golyó meghatározott szisztéma szerint követi a tárgyak körvonalait, van, hogy észbontóan furcsairányt vesz (például követi az emberkénk mozgását). Erre különös figyelmet kell fordítanunk, mivel ha a golyóbis hozzánk ér, egy életet vesztünk, ha pedig egy „szakadék"-kockára téved, akkor ez egy lasztinkba kerül. A későbbi pályákon kulcsokat is fel kell vennünk, hogy a zárba beleterelhessük a golyót, sőt gyorsító-lassító-elterelő kockák is beleszólnak a játékmenetbe. Rendkívül szisztematikus gondolkodást igényel, de azon túl, hogy grafikája inkább funkcionális, mint szép, mégis hosszú szórakozást jelent.

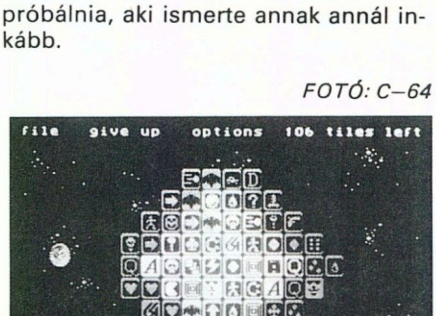
FOTÓ: C–64



Brian Wave

Aki ismerte pC-n a Gunshy-t annak régi ismerős lesz a BW. Aki nem ismerné annak elmondom, hogy a játék célja az, hogy egy kis figurás kövekkel megpakolt asztalról leszedjük az összes követ. Minden kőből kettő van az asztalon, ezeket a párokat meg kell keresni. Azonban csak azokat a párokat lehet letakarítani, amelyek mindkét tagja 1 vagy 2 oldalról van csak szomszédja. A párok egyik tagja lehet a „földszinten" a másik akár a „harmadikon" is, a lényeg csak az, hogy a fenti feltétel teljesüljön. A program remek plusz-funkciókkal van ellátva, amelyek kezelése egyszerű, nem térek hát ki rá. Aki nem ismerte az eredetit, annak érdemes kipróbálnia, aki ismerte annak annál inkább.

FOTÓ: C–64



Észbontó

Bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy a tavalyi utolsó számban nem volt Észbontó. Sajnos helyszűke miatt ki kellett hagynunk, de most egy extra nagyságúval pótoljuk a hiányt. Ezzel a mostani Észbontónkkal a C–64-es tulajdonosoknak próbálunk meg kedveskedni, hiszen jobbára csak nekik készült anyagokkal foglalkozunk. Mindazonáltal nem volt könnyű munka, mert nem nagyon kényeztettek el a software-házak bennünket, de azért egy-két csemegét sikerült összeválogatnunk.

Sliding Skill

A játék alapcélja az, hogy a képernyőn szétszórt azonos színű köveket egymás mellé tologassuk, mire azok eltűnnek. Nehezíti a feladatot az, hogy a kövek között-mellett különböző színű mezők találhatók, melyekre 3-2-1-szer (zöld-kék-piros) lehet rálépni, majd elmozdíthatatlan sziklákká változnak. Egyes szinteken „varázstányérokra" akadhatunk, amelyekkel növelni lehet a mezőkön való áthaladás mennyiségét. Egy kis segítséget jelent és egy korlátozott hatású UNDO-val felér a SPACE lenyomása, melyre a legutolsó mozdulatunk törlődik. Sajnos csak a legeslegutolsó lépésre emlékezik a gép, tehát jól gondoljuk meg, hogy merre lépdelünk.

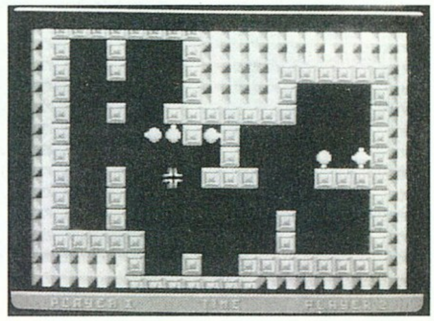
Decstone

Ismét egy Snsitive feldolgozás, de a javából. A kirajzolódó kőutakon kell az „S"-től (Start) az „E"-ig (End) ellavíroznunk úgy, hogy minden kőre csak anynyiszor léphetünk, ahányas szám rajta olvasható. Amint áthaladtunk rajta, a szám eggyel csökken, ha egyes volt, akkor a kő eltűnik. Párosával előfordulnak egyszínű kövek is a pályákon, amelyeken áthaladva mindegyik megegyező színű elporlad. A „T"-kocka teleportot jelent, amely akkor tud kellemetlen lenni, ha körülötte mindent lebontottunk, mivel ekkor megrekedhetünk rajta.

Shuffle

Már megint egy Atomix klón, de valahogy ez is egész jól sikerült. Nem érdemes túl sok szót vesztegetni rá, hiszen kezd a Tetrisszel egyenrangúvá és legalább olyan ismertté válni. Nagyon fémes pályák, gyönyörűen kivitelezett grafika jellemzi. „Illesztgetős" fanatikusok kedvence lesz.

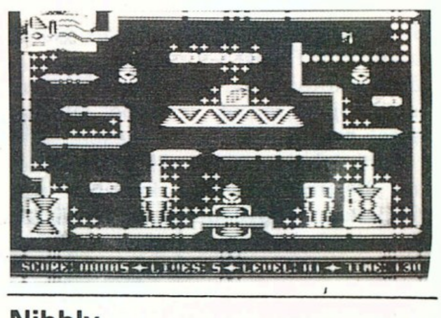
FOTÓ: C–64



Snake Mania

Talán még emlékeznek a '80-as évek derekán megjelent Snake-re. Nos az akkori sikerprogram mostani változata meg sem közelíti az elődöt, bár egy kis változáson ment keresztül, már ami a játék célját illeti. Ebben a verzióban csillagokat kell összegyűjtögetni, vigyázva arra, hogy nehogy saját farunkba harapjunk, mert akkor a fűbe harapunk. A tereptárgyaknak neki lehet menni minden következmény nélkül. Egyszóval kimaradt az előd gyors reflexeket igénylő stílusa, helyette egy „lassú víz partot mos" jellegű játék született.

FOTÓ: C–64



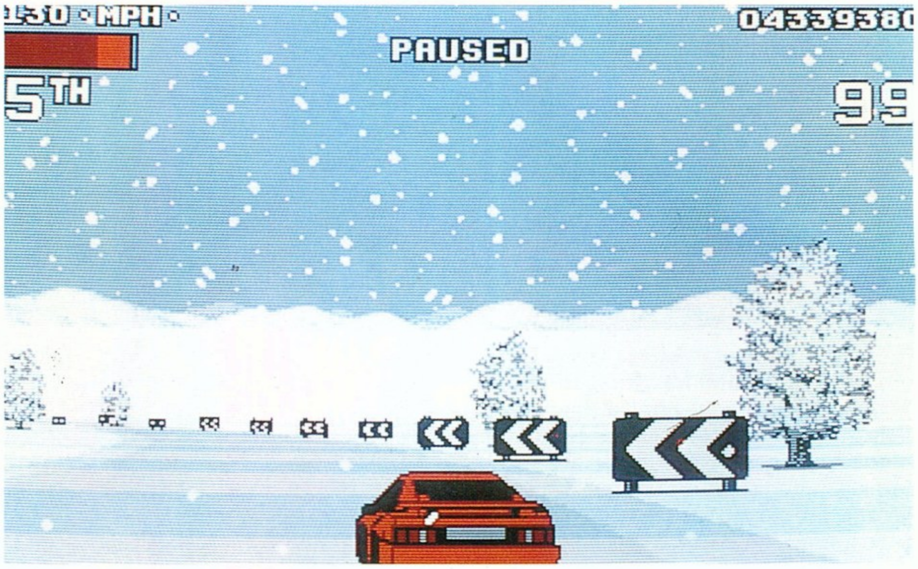
Nibbly

Legvégére hagytam ezt a nagyszerű kis játékot. Bevallom órákat elszórakoztam vele. A feladat nem egy nagy ördöngősség: kis kukacunkkal kell a Pac Manből ismerős labirintusban az összes pöttyöcskét felvenni, miközben minden egyes pont felvétele eggyel növeli a potrohunkon lévő szelvényeink számát (magyarul: megnyúlunk). Úgy kell manővereznünk, hogy nehogy a farkunkba harapjunk... A programot hangulatos zene kíséri, szinte inspirál a habzsolásra. Tuti siker, remek szórakozás!

Zolee

LOTUS TURBO CHALLENGE II

Őszintén szólva, az autóversenyek és szimulátorok nem tartoznak kedvenceim közé, de néha megakad valamelyiken a szemem. Nos, a Lotus II-n nemcsak a szemem akadt meg, hanem éjszakákat játszottam át vele. Hogy miért? Játszhatóság, grafika, hang – messze felülmúlt mindent, amit ebben a kategóriában eddig tapasztaltam.



FOTÓ: AMIGA

Nehéz dolga volt a programozóknak, amikor vállalkoztak arra, hogy megcsinálnak egy Lotus II-t úgy, hogy megmaradjon az első sikerjáték utódjának, de ugyanakkor újat is tartalmazzon. Most nem a helyezés elérése a cél, hanem adott pályaszakaszok adott idő alatti teljesítése. Nincs depó, és ha nekimegyünk valaminek, csak a sebeségünk csökken, nem repülünk ki az útról. Ez persze azt is jelenti, hogy a nehezebb pályákon egy-két látszólagosan kicsi „koccanás" után már nem tudunk az ellenőrző pontra időben befutni.

A végigjátszandó nyolc szint mindegyikének meg van a maga hangulata. Vezetnünk kell éjszaka, ködben, sivatagban, hóesésben. Az út beláthatósága, minősége, szélessége változó, és komolyan befolyásolja vezetési stílusunkat. A rengeteg apró effekt (a szikrák, amikor az autó az alagút falához ér, a ropogás, ahogy átmegyünk egy hóbuckán) mind-mond részei a tökéletességnek. Komoly problémát jelentenek nemcsak az útakadályok (sziklák, buckák, bokrok, olajfoltok) hanem a többi versenyző is jelent, akik tudatosan bemásznak elénk, felrúgva a kulturált autóvezetés minden szabályát.

A játékot játszhatjuk ketten is, osztott képernyőn. Ilyenkor az egyik játékos a jobb gyorsulású Lotus Espiritet, míg a másik a manőverezőképesebb Lotus Elant vezeti. Sőt, összeköthető két Amiga is, így négyszemélyes versenyt is játszhatunk. Beállítható, hogy automata vagy kézi sebességváltást akarunk, és az is, hogy a tűzgombbal vagy a kar előretolásával akarunk gyorsítani.

A játéknak nemcsak a zenéje észbontó, hanem a hangeffektjei is (a programozó hetekig mászkált egy magnóval anyaggyűjtés céljából). Mint a Jimmy White's Snooker a biliárdprogramok között, most a Lotus II az autóversenyek között állította be a mércét.

Mike Murphy

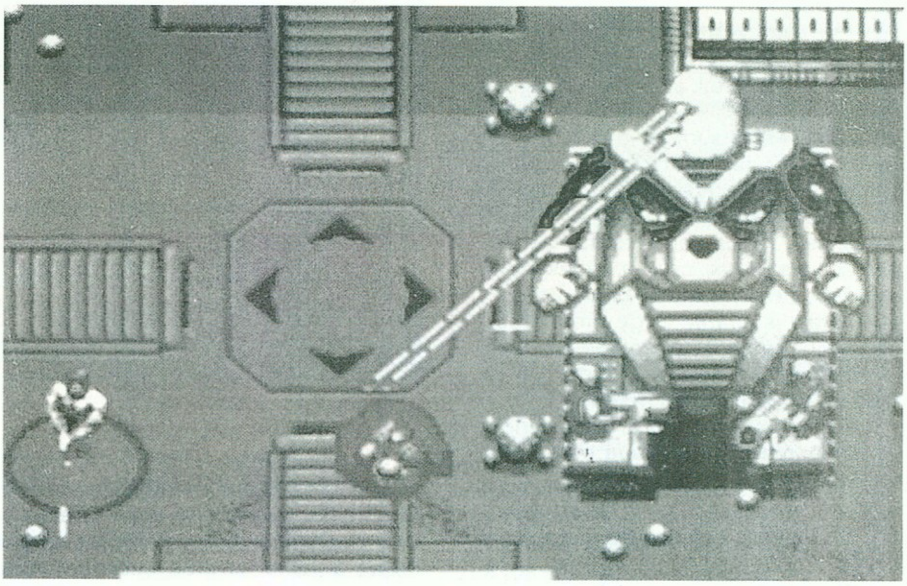
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	96	
ZENE	96	
JÁTSZHATÓSÁG	94	
Összesen:	95	

Aki ismeri a Running Man és a Speedball című játékokat, annak nem fog újdonságként hatni a SMASH TV hangulata. Nem egy cég készítette már el a saját jövőbe játszódó, brutalitáson alapuló sport-játékát, s most a sort az OCEAN folytatta egy Williams játéktermi automata átirattal. Aki nyereményekkel felpakolva akar távozni ebből a TV show-ból, annak jól fel kell kötnie a gatyáját!

Brutalitás felsőfokon

Smash TV

FOTÓ: AMIGA

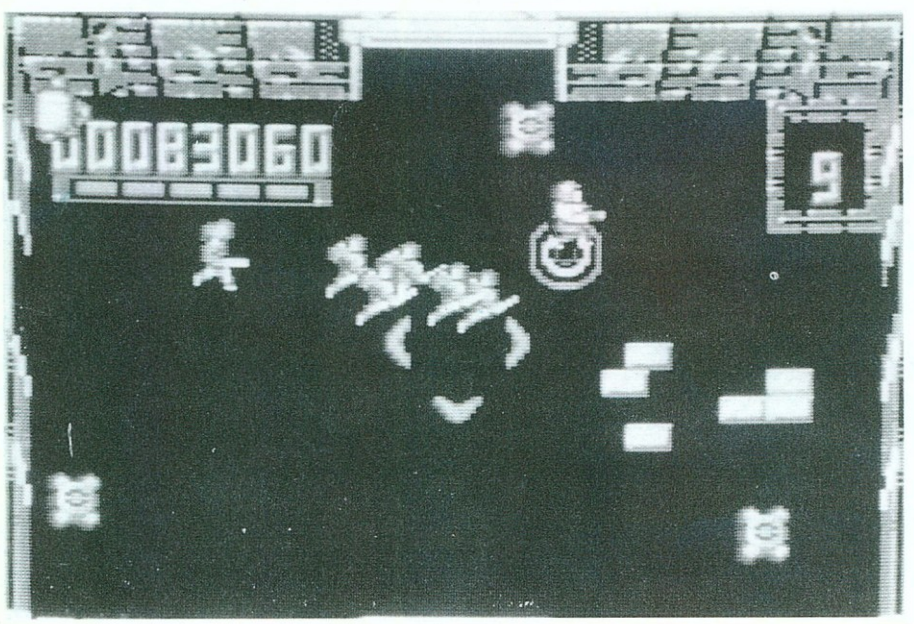


A Smash TV 22. századi legkedveltebb műsora. Az emberekben felgyülemlett indulatokat hivatott levezetni, hiszen a műsorban az első perctől az utolsóig vér folyik! Egy hatalmas, több szobából álló aréna a színhely, ahol az egy/két játékosnak az életét kockára téve kell megküzdenie a nyereményekért. Ezen értékes „apróságok" – kocsi, video, készpénz – csupa csalogató dolgok, akad tehát vállalkozó bőven. Nem is nehéz begyűjteni a cuccokat: amikor a műsorvezető időnként a szoba különböző pontjaira teleportálja őket, a szereplőknek csak össze kell szedegetni, amit szemük-szájuk kíván. Egy apróság azonban nehezíti a dolgot: a szobába a négy bejáraton keresztül folyamatosan özönlenek a baseball ütővel felszerelt fickók, akiknek minden vágyuk, hogy puhára verjék a játékosokat. Ezt még el is lehetne viselni, de az időnként megjelenő öngyilkos „bomba-emberek" és a pályák végén feltűnő óriás ellenfelek tényleg komoly kihívást jelentenek. Aki ezeket is legyőzi, és idő közben felvette a szoba kijáratának kulcsát, az távozhat megérdemelt ajándékaival, a következő fordulóba.

Kezdetben a játékos egy egyszerű puskával rendelkezik, de menet közben a bonus coccok mellett extra fegyvereket is szerezhet. A három irányba lövés, a rakétavető, a forgó pengék és a többi dolog mind felhasználható, hogy szaporítsuk a ránktörő ellenfelek hulláit.

A játék elején többek között azt is kiválaszthatjuk, hogy milyen lövés-típust kívánunk alkalmazni. Ha egy joy-t használunk, akkor mindig arra lövünk, amerre figuránk halad. Két joy beállítása esetén viszont tetszés szerinti irányba lőhetünk és futkározhatunk.

A Smash TV az a játék, amely nem a grafikájával, hanem a játékmenetével fog hódítani. Egy kis túlzással azt mondhtanám, hogy az Amiga és a C-64-es verzió között semmi különbség nincs. A sprite-ok kicsik és semmitmondóak, de az akció úgyis olyan gyors, hogy nem sokat látunk belőlük (a gyönyörködés helyett úgyis inkább írtjuk őket). A folyamatos gyűjtögetés és lövöldözés mellett még az aknákra is figyelni kell, tehát senki sem fog elaludni játék közben!



	AMIGA	C–64
GRAFIKA	69	73
ZENE	74	71
JÁTSZHATÓSÁG	93	95
Összesen:	83	88

FOTÓ: C–64



GETEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

A Secret of the Silver Blades után egyre inkább az volt a vélemény, hogy az oly sikeresen indult SSI AD&D játékok napja leáldozóban van. Ennek ellenére bizonyára nagyon sokan meg fogják venni a Pools of Darkness-t, az SSB folytatását, amely az ígéretek szerint valóban magas szintű karaktereknek való feladatokat tartalmaz, 9 szintű varázslatokkal. Az azonban egy kicsit érthetetlen, hogy mernek előrukkolni egy új sorozattal (amelynek első része a GSF).

Azt hiszem nem lenne baj az SSI RPG-k-kel, ha bármit, legalább néhány apróságot újítanának (ld. Champions of Krynn). A GSF azonban SEMMI ÚJAT nem tartalmaz az eddigi játékokhoz képest. És ez nem elég, még a legutóbbi SSI játékok néhány értelmes ötlete is hiányzik. Azt hiszem, ez egyike azon kevés programoknak, ahol a dokumentáció összeállítása valamivel több munka lehetett, mint a játék elkészítése. Programozói munka gyakorlatilag nulla van benne, az új grafikák száma is elenyészően kevés. „Újdonság" lenne a vízi harc, de ez csak annyiban különbözik a normálistól, hogy a háttérben semmi sincs. Legalább kiraktak volna néhány hínárt, vagy kékre színezték volna a hátteret.

Ha valaki ennek ellenére neki áll, annak javaslom, hogy kezdetben észak felé induljon. A városban jó XP gyűjtési lehetőség a trollvadászat. A fő küldetés a városban azonban nem ez. Menjünk be a tanácsháza melletti elhagyatott bolthelyiségbe. Itt találunk egy titkos ajtót, amelyen benyomulva kardélre hányhatjuk a gonosz szolgáit. Good luck a folytatáshoz.

Apropó harc: ha valakinek valamelyik C–64-es SSI játékkal olyan problémája van, hogy nem látszanak csata közben a figurák, a következőt kell csinálnia: töltse be a loadert, és indítsa el. Amikor a program rákérdez a FAST-LOAD-ra, nyomjon RUN/STOP-ot. Ezután le kell a lemezről törölni az eredeti loadert, és felvenni a helyére a breakelés után kapott BASIC programot (ehhez elég, ha az utolsó sorát futtatjuk). Ezután a gépet ki kell kapcsolni, és a programot a továbbiakban az így kapott BOOT programmal kell tölteni.

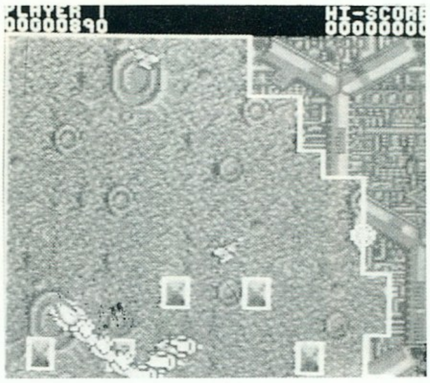
A Journey Entry-k talán még mindig tudnak egy ilyen játéknak némi varázst adni, de ezenkívül az egész a szokásos unalmas hack-and-slash. Én biztos, hogy nem fogom végigjátszani, akkor inkább elolvasok egy jó fantasy könyvet.

Mike Murphy

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		60
ZENE		20
JÁTSZHATÓSÁG		60
Összesen:		35

Körülbelül 1984-et írtunk, mikor a híres Styx a csúcson volt. A legelső arcade játék közé tartozott, meghódította az egész világot, még a Déli Pályaudvarnál levő játékteremben is lehetett próbálkozni vele. Gondolom ezt a világsikert akarták meglovagolni a programozói és elkészítették a a Styx 1991-es változatát: a Volfied-et.

A fiatalabbak kedvéért: a játék célja, hogy egy hatalmas négyzet széle mentén haladva, majd onnan gyorsan elszakadva minél nagyobb területet kerítsünk le a négyzet belsejéből. Persze a belső területen nem mozoghatunk háborítatlanul, mivel izgő-mozgó kis legyek, gnómok, mütyűrök stb. akadályoznak bennünket, akikkel nem érdemes összeütközésbe kerülni. A négyzeten belül egy főszörnyeteg is mozog,



FOTÓ: C–64

Volfied

amelynek minél jobban való bekerítése a végső cél. Ezen kívül bonus-kockák is feltűnnek a mezőn belül, amelyeket érdemes gyorsan bekeríteni. Az eddig lekanyarított terület nagyságát százalékban olvashatjuk a képernyő alján. Minimum 80 százalékot kell ebből elérnünk, hogy a következő szintre juthassunk. Többféle taktika létezik, van aki a „lassan járj, tovább érsz" elvet részesíti előnyben, de a rámenős, vállalkozó szellem is eredményes lehet. A játékmenet egyébként nem nehéz (sőt, inkább túl könnyű), az unalom gyorsan végetvethet a játéknak. A kivitelezéssel semmi probléma, mindkét géptípus adottságait a játék témájához mérten elég jól kihasználták a készítők.

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	75
ZENE	73	60
JÁTSZHATÓSÁG	76	75
Összesen:	75	70

A Starbyte decembertől Magyarországon!

Eredeti AMIGA és C-64 programok először kaphatók Magyarországon.

- Amiga program 799,- Ft
- C-64 program 499,- Ft

(az árak az áfát is tartalmazzák)

Néhány a megrendelhető játékokból:

RINGS OF MEDUSA	KALAND	CROWN	ÜGYESSÉGI
TIEBREAK	TENISZ	SPIRIT OF ADVENTURE	KALAND
INVEST	MANAGER	RETURN OF MEDUSA	KALAND
LORDS OF DOOM	KALAND	WINZER	MANAGER
TRANSWORLD	MANAGER	ROLLING RONNY	ÜGYESSÉGI
CRIME TIME	NYOMOZÁS	SUPER SOCCER	MANAGER

A programok utánvéttel megrendelhetők:
COMGAME Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132.
Kizárólagos magyarországi forgalmazó a COMGAME Gmk.

Amiga-Játék-Lexikon

AMIGA program formájában,
3,5-es lemezen megjelent a több mint
1600 játéknevet tartalmazó Amiga-Játék-Lexikon.
A lexikon a játékok nevén kívül,
azok műfaját és esetleges speciális
jellemzőit is tartalmazza.
A program igen gyorsan kikeresi
a kérdéses játékot.
A táblázatos megjelenítés jó áttekintést ad.
A program folyamatos
karbantartásáról gondoskodunk.
A magyar nyelven készült program utánvéttel
299,– Ft + portóköltség.

Megrendelhető:
Licencia Kft.
1368 Budapest, Pf. 207.,
megjelölés: AMIGA

576 KBYTE CARTRIDGE AKCIÓ

Tape Cartridge
Turbo 250
Tape Master 2
Fast Tape
TCopy 236
Magnófej beállító
Gyorskereső
Magnó katalógus
Modul Off
Reset 1600,- Ft

Tape Cartridge
Tape Master 2
Turbo 250
ABC Turbo 3
Fast Tape
Profi dataset
Magnófej beállító
Copy 235
Modul Off
Reset 1600,- Ft

Disc+Tape+Printer
Final 3
3500,- Ft

Tape Cartridge
ABC Turbo 3
Turbo 250
Disc Turbo
TCopy 236
Magnófej beállító
Gyorskereső
Konstant Monitor
Modul Off
Reset 1600,- Ft

Disc Cartridge
Full Disc Copy
File Master
Fast Format
TCopy 236
Disc Turbo

Disc Turbo 2
Modul Off
Reset

Disc+Tape+Printer
MKVI.
Angol, német, magyar nyelven 4000,- Ft

Disc+Tape+Printer
MKVII. 4100,- Ft

Hang digitalizáló
Programmal
2700,- Ft

IC Tester
Programmal
3900,- Ft

Memória bővítő
1 Mega 5500,- Ft

COMGAME GMK 1389
Budapest Pf. 132.

Szállítás a beérkezéstől számított 8 napon belül utánvéttel.
Minden 30.-ik megrendelő CARTRIDGE-ot nyer!
(3 db. vagy több Cartridge megrendelése esetén 10% kedvezmény)

Ára: 98,– Ft